



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

ESCUELA DE POSGRADO
PROGRAMA ACADÉMICO DE MAESTRÍA EN EDUCACIÓN

Programa “Mis juegos favoritos” en el desarrollo psicomotor de los niños de 5 años de una institución educativa, 2019

TESIS PARA OBTENER EL GRADO ACADÉMICO DE:
Maestra en Educación

AUTORA:
Br. Marisol Cabezas Cotaquispe (ORCID: 0000-0002-7862-0133)

ASESOR:
Dr. Noel Alcas Zapata (ORCID: 0000-0001-9308-4319)

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:
Evaluación y aprendizaje

Lima – Perú

2020

Dedicatoria:

A todos los precursores de la búsqueda del conocimiento, así como a quienes confían en las posibilidades de establecer nuevas perspectivas de generar espacios de comprensión de la realidad.

Agradecimiento:

A la Universidad César Vallejo, por la apertura al cumplimiento de obtención del grado de maestro como forma del desarrollo profesional continúa.

Al asesor Dr. Noel Alcas, por su apoyo y orientación en el desarrollo del informe de investigación, a través de los ejemplos expuestos para todos los maestristas.

A los participantes del estudio de manera directa e indirecta que hacen posible la generación de espacios de superación por el bien de la educación, la docencia y el crecimiento de la verdad a través de acciones innovadoras.



ESCUELA DE POSGRADO
UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

DICTAMEN DE LA SUSTENTACIÓN DE TESIS

EL / LA BACHILLER (ES): CABEZAS COTAQUISPE, MARISOL

Para obtener el Grado Académico de *Maestra en Educación*, ha sustentado la tesis titulada:

PROGRAMA "MIS JUEGOS FAVORITOS" EN EL DESARROLLO PSICOMOTOR DE LOS NIÑOS DE 5 AÑOS DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA, 2019

Fecha: 23 de enero de 2020

Hora: 8:45 a.m.

JURADOS:

PRESIDENTE: Dr. José Mercedes Valqui Oxolón

Firma:

SECRETARIO: Dr. Teodoro Carranza Estela

Firma:

VOCAL: Dr. Noel Alcas Zapata

Firma:

El Jurado evaluador emitió el dictamen de:

.....
Aprobado por unanimidad

Habiendo encontrado las siguientes observaciones en la defensa de la tesis:

.....
.....
.....
.....

Recomendaciones sobre el documento de la tesis:

.....
Estilo APA
.....
.....

Nota: El tesista tiene un plazo máximo de seis meses, contabilizados desde el día siguiente a la sustentación, para presentar la tesis habiendo incorporado las recomendaciones formuladas por el jurado evaluador.

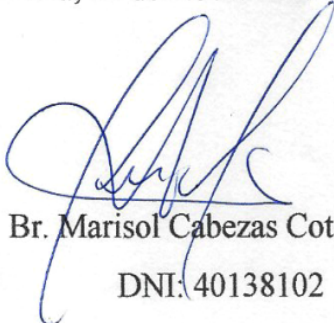
Declaratoria de autenticidad

Yo, Marisol Cabezas Cotaquispe, estudiante de la Escuela de Posgrado, del programa Maestría en educación, de la Universidad César Vallejo, Sede Lima Norte; presento mi trabajo académico titulado: Programa “Mis juegos favoritos” en el desarrollo psicomotor de los niños de 5 años de una Institución Educativa, 2019, en 68 folios para la obtención del grado académico de Maestro(a) en Educación, es de mi autoría.

Por tanto, declaro lo siguiente:

- He mencionado todas las fuentes empleadas en el presente trabajo de investigación, identificando correctamente toda cita textual o de paráfrasis proveniente de otras fuentes, de acuerdo con lo establecido por las normas de elaboración de trabajos académicos.
- No he utilizado ninguna otra fuente distinta de aquellas expresamente señaladas en este trabajo.
- Este trabajo de investigación no ha sido previamente presentado completa ni parcialmente para la obtención de otro grado académico o título profesional.
- Soy consciente de que mi trabajo puede ser revisado electrónicamente en búsqueda de plagios.
- De encontrar uso de material intelectual ajeno sin el debido reconocimiento de su fuente o autor, me someto a las sanciones que determinen el procedimiento disciplinario.

Lima, 25 de Noviembre del 2019



Br. Marisol Cabezas Cotaquispe

DNI: 40138102

Presentación

Señores miembros del jurado:

En cumplimiento del Reglamento y la normatividad vigente de la Escuela de Postgrado de la Universidad “Cesar Vallejo”, con la finalidad de optar el grado académico de Maestra en educación, se presenta la tesis cuyo título es “Programa “Mis juegos favoritos” en el desarrollo psicomotor de los niños de 5 años de una Institución Educativa, 2019”, que son descritos en los capítulos pertinentes del esquema de acuerdo al protocolo. La tesis consta de los siguientes capítulos:

En el Capítulo I, Introducción se detalla la realidad problemática los antecedentes, la fundamentación científica, técnica o humanística, la justificación, el problema de investigación, la hipótesis y los objetivos; en el Capítulo II, se considera las variables, la operacionalización de las variables, la metodología, el tipo de estudio, el diseño, la población, muestra y muestreo, las técnicas e instrumentos de recolección de datos, el método de análisis de datos y los aspectos éticos.; en el Capítulo III, se presentan los resultados, mediante la descripción e interpretación de tablas, figuras y la estadística respectiva; en el Capítulo IV, se presenta la discusión de los resultados; en el Capítulo V, se considera las conclusiones de la investigación, que dan respuesta a las interrogantes expuestas; en el capítulo VI, se toma en cuenta las recomendaciones de este estudio; en el capítulo VII, se citan las referencias del material bibliográfico utilizado; finalmente, en el capítulo VIII, se muestra la matriz de consistencia, los instrumentos de recolección de datos, validación de los instrumentos,, las autorizaciones para la investigación y la matriz de datos.

La autora

Índice

	Pág.
Carátula	i
Dedicatoria	ii
Agradecimiento	iii
Página del Jurado	iv
Declaratoria de autenticidad	v
Presentación	vi
Índice	vii
Índice de tablas	viii
Índice de figuras	ix
RESUMEN	x
ABSTRACT	xi
I. INTRODUCCIÓN	1
II. MÉTODO	15
2.1 Tipo y diseño de investigación	15
2.2 Operacionalización de variables	16
2.3 Población, muestra y muestreo (criterios de selección)	19
2.4 Técnicas e instrumentos de recolección de datos, validez y confiabilidad	21
2.5 Procedimiento	24
2.6 Métodos de análisis de datos	24
2.7 Aspectos éticos	25
III. RESULTADOS	26
IV. DISCUSIÓN	35
V. CONCLUSIONES	38
VI. RECOMENDACIONES	40
REFERENCIAS	41
ANEXOS	46
Anexo1: Matriz de consistencia	47
Anexo2: Instrumentos de recolección de datos	49
Anexo 3: Otras evidencias	51

Índice de tablas

Tabla 1	Operacionalización Variable Desarrollo Psicomotor	18
Tabla 2	Matriz de especificaciones entre el programa “mis juegos favoritos” en el desarrollo psicomotor	18
Tabla 3	Distribución de estudiantes de la población de 5 años	19
Tabla 4	Distribución de estudiantes de la muestra de 5 años	20
Tabla 5	Resumen del método de criterio de jueces aplicado al instrumento de pre y postest	23
Tabla 6	Resultado de análisis de confiabilidad del instrumento rúbrica que mide el desarrollo psicomotriz de niños de 5 años	23
Tabla 7	Resultados de la prueba de bondad de ajuste para las variables de estudio en el pretest del desarrollo psicomotriz	26
Tabla 8	Resultados de la prueba de bondad de ajuste para las variables de estudio en el postest del desarrollo psicomotriz	26
Tabla 9	Resultados descriptivos del desarrollo psicomotriz en niños de 5 años	27
Tabla 10	Resultados descriptivos del desarrollo del esquema corporal en niños de 5 años	28
Tabla 11	Resultados descriptivos del desarrollo de la conciencia corporal en niños de 5 años	29
Tabla 12	Resultados descriptivos del desarrollo de motricidad corporal en niños de 5 años	30
Tabla 13	Desarrollo psicomotriz de los niños y niñas de 5 años del grupo de control y experimental según pretest y postest.	31
Tabla 14	Nivel de Esquema corporal de los niños y niñas de 5 años del grupo de control y experimental según pretest y postest.	32
Tabla 15	Nivel de la dimensión Conciencia corporal de los niños y niñas de 5 años del grupo de control y experimental según pretest y postest	33
Tabla 16	Dimensión Motricidad corporal de los niños y niñas de 5 años del grupo de control y experimental según pretest y postest	33

Índice de figuras

Figura 1	. Niveles comparativos del desarrollo psicomotriz de los estudiantes de 5 años de la IE N° 2058 Virgen de la Medalla Milagrosa	27
Figura 2	Niveles comparativos del desarrollo psicomotriz de los estudiantes de 5 años	28
Figura 3	Niveles comparativos de la conciencia corporal de los estudiantes de 5 años	29
Figura 4	Niveles comparativos de la motricidad corporal de los estudiantes de 5 años	30

Resumen

El propósito de la investigación fue determinar los efectos de la aplicación del Programa mis juegos favoritos en el desarrollo psicomotriz de los niños y niñas de 5 años de la institución educativa N° 2058 Virgen de la Medalla Milagrosa del distrito de Independencia 2019, estudio que se fundamenta por las deficiencias del dominio motriz observado en un grupo de niños, por la forma como viven y la influencia de otros medios que restaron su movilidad.

Para el caso se asumió el método hipotético deductivo, dentro del enfoque cuantitativo en el diseño cuasi-experimental con dos pruebas y dos grupos conformado por 25 integrantes cada uno, luego de la aplicación de las diez sesiones. Cabe mencionar que para la recolección de datos se utilizó la técnica de la observación, ello permitió aplicar el instrumento de observación elaborado por el Ministerio de Educación la cual tiene validez y alta fiabilidad ya que se encuentra dentro de los parámetros para la determinación del nivel de logro de estudiantes.

En referencia al objetivo general los puntajes obtenidos (U-Mann-Whitney = 60.500 y un valor $*** p = 000$, *siendo menor* $< .05$), además, el valor $Z = 5,780$ se determinó que existe diferencia significativa del Desarrollo psicomotriz entre los niños y niñas de 5 años de educación inicial del grupo experimental y control por tanto se rechazó la hipótesis nula concluyendo que la aplicación del Programa Mis juegos favoritos causa efectos significativos en el desarrollo psicomotriz en los niños de 5 años del grupo experimental en la institución educativa N° 2058 Virgen de la Medalla Milagrosa del distrito de Independencia 2019

Palabras clave: Programa, mis juegos favoritos, desarrollo psicomotriz.

Abstract

The purpose of the research was to determine the effects of the application of the My Favorite Games Program on the psychomotor development of 5-year-old boys and girls of the educational institution No. 2058 Virgin of the Miraculous Medal of the Independence District 2019, a study that based on the deficiencies of the motor domain observed in a group of children, by the way they live and the influence of other means that reduced their mobility.

For the case, the hypothetical deductive method was assumed, within the quantitative approach in the quasi-experimental design with two tests and two groups consisting of 25 members each, after the application of the ten sessions. It is worth mentioning that for the data collection the observation technique was used, this allowed to apply the observation instrument developed by the Ministry of Education which has validity and high reliability since it is within the parameters for the determination of the level of student achievement

In reference to the general objective the scores obtained (U-Mann-Whitney = 60,500 and a value *** $p = 000$, being less $<.05$), in addition, the value $Z = 5,780$ was determined that there is a significant difference in psychomotor development between 5-year-old boys and girls of initial education of the experimental and control group therefore rejected the null hypothesis concluding that the application of the My Favorite Games Program causes significant effects on psychomotor development in the 5-year-old children of the experimental group in the institution Education No. 2058 Virgin of the Miraculous Medal of the Independence District 2019

Keywords: Program, my favorite games, psychomotor development.

I. Introducción

El análisis del desarrollo humano en la primera infancia, es siempre importante debido que involucra la condición psicológica, biológica, fisiológica, motriz que son base para la concepción del desarrollo cognitivo en la educación, especialmente en niños que empiezan la educación formativa, así como de la consolidación de las actitudes que son base de los valores, por ello, a lo largo del tiempo se ha observado la preocupación de diversas disciplinas científicas que buscan la comprensión de las diversas condiciones donde la educación debe fundamentar el proceso de consolidación de la maduración del sistema corporal, por ello, el Ministerio de Educación (2016) en el currículo nacional consideró componentes temáticos, que si bien es cierto contribuyen a la formación de valores y de preparación para la escritura, la lectura y el razonamiento, se aprecia también la ausencia de estrategias donde se debe impulsar el desarrollo de la condición motriz, más aun cuando se concibe que el desarrollo corporal a través del nuevo enfoque de la corporeidad indica que el ser humano es multidimensional.

La puesta en ejecución de programas de innovación que ayudan al desarrollo curricular, es otra de los aspectos que en la actualidad se lleva a cabo en el campo educativo, de ahí que desde el enfoque de la psicología evolutiva, se incide en la concepción del ser humano, donde la organización de planes, talleres, proyectos educativos buscan la generación de actividades para el desarrollo psicomotriz facilitando la inserción de acciones que fomenten la innovación para contribuir especialmente en la optimización de la forma del desarrollo integral mencionado por Gargallo (2018) además las investigaciones realizadas en el contexto sudamericano inciden en recomendar la importancia de realizar la ampliación de estudios especializados sobre el desarrollo corporal intelectual y motriz de las nuevas generaciones de niños, especialmente los relacionados con aspectos que se vinculan con la salud, en este respecto, Grover (2018) en su artículo señaló que la particularidad compleja del ser humano es el reconocimiento constante de la capacidad motriz como base del desarrollo del intelecto.

En el nivel de educación inicial en el Perú, la discusión en la realidad actual pasa por la priorización de la educación sobre el aspecto cognitivo o sobre el aspecto psicomotriz, sin embargo se cree que esto no es así, sino que es importante la integralidad del desarrollo humano como lo ha referido Zamudio (2018) que la base esencial de la educación del niño pasa por la maduración de su esquema corporal, su reconocimiento y su afianzamiento social, concordando con Ingaruca (2018) quien luego de veinte años de estudio sustenta que el movimiento es base de la comprensión de la realidad, observándose estos aportes

especialmente en los componentes de las capacidades en el área de Desarrollo Personal y Social de la Currícula Nacional.

Una respuesta tentativa a la interrogante ¿porque indagar sobre el aspecto psicomotor del niño? Lleva a la consideración de encontrar fundamentos sobre la hiperactividad como de la inactividad, esto a razón que la diversidad de comportamientos de niños entre 3 a 5 años es compleja, por un momento se les puede observar muy eufóricos, como luego muy sumisos o reactivos, altamente iracundos como totalmente pasivos, algunos con habilidades para trasladarse sin dificultad, otros con temor a sus movimientos lo que denota inseguridad de sus posibilidades y coincide con los autores que la maduración de la personalidad pasa por la maduración de su esquema corporal y de las respuestas motrices que se dan de manera condicional e incondicional.

Ahora bien, desde la apreciación cotidiana en la Institución Educativa N° 2058 Virgen de la Medalla Milagrosa del distrito de Independencia 2019, las docentes no ejecutan actividades de psicomotricidad, se atribuye a la falta de conocimiento o capacitación, además el contexto, siendo una población urbana se aprecia que los niños se encuentran subidos de peso, muestran cierta apatía para la realización de tareas básicas, presentan dificultades en sus desplazamientos, más aun se identifican con personajes de los programas televisivos, sin embargo no tienen noción de su corporalidad e imagen de sí mismo, otro de los aspectos es que presentan descoordinación visomotora, así como el dominio de sus habilidades físicas en mayor proporción. Estos aspectos indudablemente causan desazón y pereza en los estudiantes quienes en su mayoría prefieren actividades pasivas frente a la computadora o el celular olvidándose que el juego es el elemento integrador en la función socializadora.

En tal sentido, con la ejecución de un programa compuesto por juegos y actividades motrices busca incrementar el desarrollo integral del niño de cinco años, ya que se espera que deben haber alcanzado la madurez necesaria para insertarse en educación primaria, del mismo modo, teniendo en cuenta que el enfoque de corporeidad involucra las acciones de su entorno para de este modo desarrollar los aspectos cognitivos, valorativos y procedimentales con alta consistencia. En ese ámbito de desarrollo escolar, es necesario impulsar el desarrollo de todas sus habilidades de movimiento de los niños, como forma de cuidado de la salud integral en concordancia con el enfoque de la corporalidad, en la cual se establecen los fundamentos de desarrollo psicológico, biológico, siendo multidimensional.

Las investigaciones sobre los niños y niñas en la educación básica son constantes a nivel internacional como el de Lasaga, y Ríes (2018) quienes concluyeron que el trabajo de psicomotricidad alcanza de manera efectiva al 35.5% en la educación inicial la deficiencia radica en la falta de espacio y material dentro del centro de estudios ya que se ha encontrado que se priorizo el aspecto cognitivo sobre las condiciones motrices. En Ecuador, Calderón (2017) identifico que las actividades basadas en juegos recreativos de manera intencional generan una acción madurativa de las coordinaciones globales y específicas de los niños que participan así como de las condiciones que se presentan en el ámbito escolar. Cevallos (2016) encontró diferencias sustantivas entre las personas que tienen grandes actividades sociomotrices desde temprana edad con personas que vivieron basados en el involucramiento de protección sobre traslados y autonomía en sus actividades. Luque (2017) determino las situaciones de carácter motriz como esencia de actividades recreativas al aire libre en la cual quienes participan de juegos tienen mayor nivel de respuesta en el desarrollo de sus coordinaciones motrices lo que le lleva al dominio espacial y temporal, Roncancio (2017), preciso que la aplicación de los programas de educación inicial que incluyen el juego como actividad física de los niños en edad preescolar desarrollan las capacidades de los niños, especialmente el juego libre y reglado.

Respecto a las investigaciones nacionales, Trujillo (2018), concluyó que existe una relación directa y significativa entre el desarrollo psicomotor y las capacidades en el área de comunicación observando estos cambio en la madurez de expresión y pronunciación de las palabras en los infantes de cuatro años; Vásquez (2018) determino que si existe diferencia entre el nivel de psicomotricidad de los niños y niñas de 3 y 5 años quienes estudian con actividades motrices como base y quienes solo se rigen por la aplicación curricular normal, las diferencias se fundamentan en que tienen la habilidad coordinativa y la seguridad de sus movimientos gruesos y finos a la hora de participar en actividades cognitivas y procedimentales. Torres (2018), concluyó que existe una correlación altamente significativa entre el desarrollo psicomotor y las habilidades estructurales y espaciales en estudiantes de educación inicial de 5 años, estas situaciones son observadas en la identificación de las direcciones y las relaciones con los objetos y la ubicación de su propio cuerpo lo que es conocido como propioceptivo. El estudio de Lujan (2018) demostró la influencia del Plan de juegos en el nivel de socialización, en la cual los niños pueden integrarse, valorarse y consolidar la amistad a través de la participación bajo reglas guiadas por el maestro impulsando el respeto y responsabilidad. Zúñiga (2019) sustento la diferencia en la formación de la capacidad de clasificación a razón de los efectos del

programa de socio motricidad, en ella se observa la discriminación, la organización y la representación que son base para el desarrollo de las nociones básicas en la formación lógica.

El análisis de las Teorías relacionadas con el tema, del Programa “Mis juegos favoritos”, se asume la definición conceptual de Guzmán (2014) quien define que los programas educativos de corto alcance son las acciones previstas para el desarrollo de las sesiones de aprendizaje previsto con la finalidad de plasmar los propósitos de la curricula nacional y lograr las metas educativas que en el desarrollo corporal considerando que mediante el juego exista una cantidad de actividades divertidas, temas o mensajes del curriculum, los mismos que deben ser habitualmente aprovechados.

En el aspecto educativo, Blakert (2016) define que un programa es la generación de programas, talleres, planes o proyectos educativos, tienen el objetivo de retroalimentar los procesos de aprendizaje, también Casolo y Albetazzi (2016) definen como la organización de una secuencia estructural y metodológica para garantizar una adecuada aplicación y alcanzar los propósitos educacionales establecidos para un fin específico, coincide con las indicaciones sobre actividades alternativas que deben estar insertos dentro un instrumento pedagógico que puede ser un plan de actividades, un proyecto especificado sobre la intencionalidad entre la necesidad de los niños y la acción formadora de los docentes. Para Magallanes (2008) un programa de juegos para el niño en la cual disfruta y se recrea, va aprendiendo, y produce los esquemas que son acciones que llevan al reconocimiento de sus posibilidades así como de los cambios que experimenta en su corporalidad así como la anticipación de resultados como bien señalan Ingaruca (2018) y Zamudio (2012). Por ello al hablar del Programa “Mis juegos favoritos” se determina que es similar el método del juego y este debe ser aplicado en actividades sobre experiencias científicas y algunos conceptos matemáticos, de la misma forma que se consolida el lenguaje comunicativo desde su concepción como persona y de sus necesidades con el ambiente en la cual se establece.

En lo que concierne a los fundamentos teóricos de un programa educativo, MacCallister (2018) señala que los programas son instrumentos tecnológicos que tienen por finalidad la organización de contenidos temáticos, inserta su metodología particular, así como los recursos y secuencias temporales que deben seguirse en función al propósito establecido, estas características responden al enfoque tecnológico la misma que tiene el sostenimiento de la utilización de herramientas para establecer un orden de ideas y procedimientos que tengan concordancia con objetivos personales y organizacionales. A su

vez Fernández (2016) establece características particulares en la cual son el soporte de la innovación, la creatividad así como del emprendimiento organizado.

A decir de Furhan (2017) la teoría general de sistemas desde la concepción de intencionalidad del desarrollo humano aunado al campo educativo tiene el propósito de impulsar el proceso de generación de pasos o procesos para ello, la generación de instrumentos tecnológicos es base en la gestación de acciones de innovación y emprendimiento las competencias necesarias para el desarrollo educativo de los niños y niñas de educación básica se establecen dentro de lineamientos de desarrollo concordantes con la necesidad de la comunidad, ante ello es viable la organización del conjunto de acciones para promover los cambios sustanciales. En la misma línea, para Ander Eeg (2005) todo programa es generación de ideas nuevas las cuales se establecen concordante con los propósitos que se busca alcanzar, de este modo se encausan las actividades, especialmente en el campo escolar, estas se realizan bajo lineamientos de política educativa y que deben ser adecuados al contexto y la realidad en su gradualidad garantizando la pertinencia de su aplicación.

En relación a la estructura de un Programa, para el Minedu (2016) la aplicación pedagógica proviene en la organización de las actividades que se destinan para un objetivo de aprendizaje y que responde a las necesidades educativas de un contexto determinado a lo que se denomina Curricula. Según Gutiérrez (2014); Chokler (2015) y Blakert (2016) la concordancia entre los enfoques dista entre la instrumentación utilitaria para la concreción de actividades planificadas a razón de una necesidad compleja que se requiere para desarrollar acciones cognitivas, procedimentales y actitudinales, que se traduzcan en base de las condiciones de preparación para la inserción a la sociedad, así como para el campo laboral.

En el Perú, es Gutiérrez (2014) quien define las características de un programa educativa, mencionando que se trata de un instrumento que tiene una organización de contenidos, actividades, secuencia metodológica e integración de recursos que conllevan a la aplicación organizada en determinado tiempo con un fin específico, concordante con la postura de Santana (2016) quien afirma que se trata de una herramienta pedagógica que planifica, organiza un evento para desarrollar acciones inductivas en una población determinada, definición que también es sostenida por Blakert (2016) quien en su investigación precisa que la acción pedagógica debe ser estructurada en herramientas sólidas y los programas son de largo y corto alcance diferenciándose de módulos, como de

talleres, siendo la diferencia entre el objetivo y el tiempo de aplicación, así como de duración de los eventos de aprendizaje en la escuela.

A decir de Casolo y Albetazzi (2016) los programas son herramientas cuya estructura varía según la modalidad e intencionalidad para la cual se ha creado, del mismo modo está organizado de manera secuencial dependiendo de la forma de utilización, asimismo para el Minedu (2016) y Sarle (2018) se comprende que todo programa tiene características particulares que se organizan en función al objetivo, así como se encuentra estructurado contando los elementos de base curricular.

Dentro de la estructura de un programa los Objetivos denotan el propósito de su vigencia, o su fiabilidad, ya que destina cual es la meta a lograr, por ello, los programas deben tener un direccionamiento general y específico dado el tiempo que se debe utilizar para su aplicación, al respecto se encuentra coincidencia entre lo descrito por el Minedu (2016); Casolo y Albetazzi (2016) y Sarle (2018) dado que en la misma secuencia de análisis la especificación del propósito o intencionalidad, denota la justificación, es decir responde a la importancia del estudio así como las precisiones que debe contribuir a la población para quien se dirige o se ha elaborado para superar deficiencias o realizar acciones de innovación y emprendimiento.

El Minedu (2016) señaló que en la nueva concepción de planificación curricular de enseñanza aprendizaje, en los instrumentos de concreción curricular en el aula deben establecerse el campo temático, de este modo se convierte en el propósito central, la misma que se evalúa los logros a través de las evidencias que se construyen en el mismo proceso de enseñanza aprendizaje, aspecto que es resaltado por Casolo y Albetazzi (2016) así como por Campomanes (2014) del mismo modo se establecen las intenciones pedagógicas, con las cuales se gestan el desarrollo temático acorde a la necesidad de los educandos.

Dentro de los procedimientos de enseñanza aprendizaje, la previsión de los recursos referidos a medios materiales, espacios, son elementales para alcanzar los propósitos establecidos en la programación curricular, ya que de este modo se especifican la forma de aprendizaje, la interacción así como la reconstrucción de los conceptos que se desarrollan, los diversos medios se clasifican en concretos y virtuales, de esta manera los docentes precisan las actividades fundamentadas y previstas para los estudiantes facilitando la tarea de aprendizaje. En ese sentido Gutiérrez (2014) y Casolo y Albetazzi (2016) precisan en aclarar que ello es el sostenimiento de medios y materiales está referido a los que el mismo estudiante hace uso, como de la dotación que existe en la comunidad según sea el tema en análisis o de concepción de construcción del conocimiento que esta intencionado.

Otro aspecto el Minedu (2016) menciona que el componente de todo programa es la secuencialización temporal de las acciones a realizar, esto es denominado cronograma y está referido a la organización de los temas, así como a la duración de la misma, ya que se considera que una actividad debe ser realizado en función al logro de un objetivo individual y común, por ello se enfatiza en la estructuración temporal, ya que esto permite la reformulación o retroalimentación según se alcancen los objetivos, esto mismo es señalado por Campomanes (2014) y Blakert (2016), dentro de los procedimientos organizacionales, la planificación parte por la organizaciones de ejecución de eventos, en los proyectos educativos como en los programas, el cronograma delimita el tiempo de ejecución, por ello, la importancia de este aspecto, incide en la evaluación de logro que incluye el proceso de inversión de tiempo.

Para Herberth (2018); Klaus y Berger (2017); Minedu (2016) la concreción final de todo programa se realiza con la ejecución de las sesiones de inducción o de aprendizaje, por su supuesto tiene su propia estructura que de manera general establece tres momentos, en las cuales se desarrollan las actividades previstas, en ellas se especifican las actividades, el proceso concreto de una sesión de enseñanza aprendizaje es el elemento de concreción de la planificación curricular de un instrumento como Unidad Didáctica, Programa, Proyecto o módulo, de esta forma la sesión articula los procedimientos concretos en la cual las teorías de los contenidos se alcanzan como el campo temático desarrollado, reformulado o reconstruido según hayan sido organizados, para una comunidad específica.

Concretamente el programa “Mis Juegos Favoritos” se considera que fundamentalmente, el Programa es la construcción específica para la investigación como una forma de innovación pedagógica, para ello se toma las bases teóricas de la psicología en los procedimientos de selección y dosificación de acciones, sin embargo se parte de la concepción de la tecnología como base de creación de instrumentos de concreción curricular, por ello, la integración de los componentes del programa parten de la intención pedagógica de fomentar el desarrollo psicológico, corporal a través del movimiento, de ahí como fue sostenido por el Minedu (2016) es un instrumento técnico de planificación curricular para ser ejecutado dentro de un contexto determinado. Es también una herramienta pedagógica como lo fundamentan Casolo y Albetazzi (2016); Campomanes (2014) y Gutiérrez (2014) dado que las características son similares a las programaciones establecidas para un proceso de enseñanza aprendizaje en un tiempo corto, es decir tiene una duración específica, que en este caso se organizó para un tiempo de 4 semanas dentro de las cuales se deben desarrollar los contenidos previstos en un total de 10 sesiones de

concreción en el aula con los participantes seleccionados por naturaleza de las observaciones sobre la necesidad de mejorar la psicomotricidad en estudiante de 5 años.

Según Betancourt (2010) el propósito del programa se establece en la necesidad de desarrollar las capacidades motrices, para ello el conjunto de actividades se basan en la interacción social a través del juego, la regulación de la misma está en la guía didáctica del docente quien deben plasmar las actividades utilizando los recursos personales, e institucionales. En ese sentido Casolo y Albetazzi (2016) enfatiza que en estas acciones se priorizan la aplicación didáctica en la relación directa de poner la teoría en práctica y de la práctica reformular las concepciones teóricas, para ello, la metodología del juego es importante la misma que determina la claridad de organización y orientación hacia el logro de metas establecidas.

La forma de aplicación es sustentada por Blakert (2016); Ingaruca (2018) y Campomanes (2014) quienes concuerdan que todo programa está diseñado para la generación del desarrollo del niño en el campo general de las acciones que se vinculan con la maduración cognitiva y reconocimiento del esquema corporal, de ahí que el programa cumple con la estructura formal de un instrumento de concreción curricular, es decir inserta los procedimientos técnicos y se basa en elementos científicos de los contenidos que se seleccionan con el propósito de generar el desarrollo de las capacidades específicas. Sustantivamente, las condiciones de desarrollo que se utilizan para la concreción del aprendizaje, los programas son herramientas que se utilizan para dosificar el tiempo, los recursos y los temas que son permisibles de acuerdo a la edad de los estudiantes.

En lo que respecta al Desarrollo psicomotriz, la teoría del desarrollo psicomotor abordada por Monroe (2017) señala que a lo largo del tiempo el desarrollo humano y de los movimientos fueron analizados por distintas disciplinas, inicialmente la filosofía incidió en la dualidad, considerando que el ser humano estaba compuesto por dos componentes independientes, la mente y el cuerpo, para entender los territorios teóricos de la Psicomotricidad instalados en la contemporaneidad. Para Sabater (2015) y Wigant (2014) el resumen de esta postura de análisis se refiere que la mente es superior al desarrollo corporal, ya que el cuerpo solo es un conjunto de estructuras que sirven a la mente de manera mecánica, precisándose que este enfoque sentó las bases para el análisis del dualismo de Descartes

Existe concordancia entre lo afirmado por Rodríguez (2012) e Ingaruca (2018) al afirmar que el desarrollo teórico de Wallon fue fundamental y se articula al análisis de Piaget, Freud, Ajurriaguerra incidiendo en la maduración neurológica, psicológica y

fisiológica es decir un análisis multidisciplinar en la cual sugirieron otros componentes del control del movimiento corporal, lo que genera el análisis de movimientos voluntarios e involuntarios condicionales e incondicionales basados especialmente con los aportes de Maturana y Varela, iniciándose el reconocimiento de aspectos fundamentales: formativo, recreativo y competitivo.

El análisis de las características del desarrollo psicomotriz, que a decir de Klaus, y Berguer (2017) el análisis del desarrollo de la psicomotricidad es una constante a lo largo del tiempo, dado que en estas condiciones se encuentran afectadas por variables internas y externas que inciden en el individuo a nivel biológico, fisiológico, sociológico y psicológico, la definición de la misma se ha dado desde los enfoques con las cuales cada aspecto es tratado, asimismo para el Minedu (2016) así como para Zamudio, (2012) Piaget, 1986; Ajurriaguerra, 1985; Wallon, 1985 describieron que en el sector educación está incluido en casi todas las áreas de desarrollo dentro de la curricula nacional, por ello se trata de los estímulos que se aplican hacia el reconocimiento del esquema corporal como del dominio de sus movimientos en el compacto del grupo muscular que se determina en tres aspectos partiendo de la coordinación motora gruesa, la coordinación motora fina y el esquema corporal.

Sobre las características del niño de 5 años, Araya (2015); Cerdas (2016); Polanco y Rojas (2012) concuerdan que en el proceso de enseñanza aprendizaje, de manera formal o no formal dentro de los hogares, se parte del conocimiento de las características que involucra el desarrollo del niño en sus etapas estructuradas en ese aspecto se detallan que el desarrollo psicomotor involucra la maduración cognitiva, afectiva, y sobre todo psicomotor articulado con la misma intensidad en el desarrollo biológico lo que le permite la traslación, la representación y la manipulación, es decir conoce, sabe, diferencia, regula y otras actividades propias de la edad, sin embargo aún no tiene la habilidad de acción frente a diversos eventos, por ello López (2014) añade que en la edad de cuatro y cinco años, el lenguaje es el medio de interacción social, la estructuración de conceptos es concreto resaltando en esta etapa la simbolización.

Ingaruca (2018) y Blakert (2016) coinciden en afirmar que en la edad de cinco años, se observa la conformación de relaciones, así como tiene capacidad de interactuar entre pares y adultos, además de conformar grupos estableciendo orden o jerarquía básica, por lo que se encuentran en la condición de participar en actividades lúdicas de organización como en actividades espontaneas, ya sea de forma individual como en grupo trabajando cooperativamente, Samtucci (2014) considera que dentro de esta edad los movimientos son

torpes, tiene escaso control de sus movimientos así como denota la falta de tonicidad, además siente temor a situarse en distintos niveles, pero puede saltar, correr, emitir opiniones basadas en experiencias básicas, así como puede simular algunas acciones producto de la imaginación y recreación de acciones propias de su pensamiento intuitivo.

Resumiendo lo descrito la definición conceptual del desarrollo psicomotriz, es sustentada por Klaus y Berger (2017) quienes definen que el desarrollo psicomotriz es la maduración de los movimientos del individuo, se conoce como coordinación motora gruesa a los movimientos articulados de traslación, de rotación de elevación, de ubicación en relación a los distintos objetos, es decir agrupa los grandes movimientos con las cuales se puede caminar, correr, saltar, reptar, incluyendo todos los movimientos corporales de manera individual y con el dominio de los elementos, así como la relación lenguaje corporal y movimiento.

Ingaruca (2018) define que es la identificación del dominio de los movimientos que se encuentran del denominado eje corporal en la cual los niños tienen el dominio bajo las leyes de céfalo caudal que indica los movimientos cercanos a la cabeza, así como desarrolla el dominio del eje próximo distal lo que indica el control de las extremidades lo que le permite la locomoción. Para el Minedu (2016), el desarrollo psicomotor del niño es el involucramiento de movimientos en las cuales se denotan el control y manipulación en ellas los movimientos con intencionados y poco voluntarios, incluye la capacidad del dominio ojo mano, ojo pie, ojo mano pie indistintamente, todo ello articulado a la capacidad de reconocimiento mental del movimiento.

Zamudio (2018) define que el desarrollo psicomotor es el manejo de sus movimientos, para la escritura, los trazos, la manipulación de objetos de distintos tamaños, saber recibir, entregar, insertar objetos en agujeros finos enhebrar hilos en agujas y otros son aspectos que se desarrollan en base al dominio de sus movimientos cortos y finos; Blakert (2016) fundamentándose en Piaget, 1986; Ajurriaguerra, 1985; Wallon, 1985 define que el desarrollo psicomotor determina el reconocimiento de su corporalidad, es decir identifica su “YO” personal reconociendo como es, apreciando las diferencias con los demás, capacidad que le permite relacionarse con los demás así como con los objetos desarrollando el dominio espacial, temporal y rítmico así como el reconocimiento de su lateralidad, el dominio de los sectores de sus miembros así como del control de sus reacciones. Ingaruca (2018) define que el desarrollo psicomotor son acciones madurativas del cuerpo y mente que demandan de la inducción de procedimientos en las cuales se busca

la maduración de todo el esquema corporal del niño, de esta manera se fortalece la personalidad, así como el control de todos sus movimientos condicionales.

Asimismo, el análisis teórico de las Dimensiones del desarrollo psicomotriz realizado por Klaus y Berger (2017) sostienen que, el enfoque de la corporeidad determina las características del desarrollo psicomotriz, ya que se considera una reconstrucción del saber consiente de la condición humana. Asimismo los estudios de Blakert (2016); Benedet, (2017); Hidalgo (2015); Minedu (2017); Girón y Flores (2018) precisan que desde esta perspectiva la reformulación de los conceptos han girado a las acciones de maduración que está relacionado con la neurología, como con las representaciones que están basadas en la neurociencia articulando los aspectos físico, biológicos y fisiológicos, lo que incide en la forma de pensar, en la forma de concebir sus habilidades como coinciden autores que analizan los componentes de la psicomotricidad. Del mismo modo se concibe desarrollo, al crecimiento intelectual, así como de las relaciones que se fomentan, para ello es indispensable la conciencia corporal.

En la Dimensión: Esquema corporal, Klaus y Berger (2017) determina que es la forma como un individuo se reconoce y se representa, es decir describe conscientemente de como es, cuáles son sus características concibiendo la totalidad de su cuerpo la misma que se gesta para la conformación de las relaciones consigo mismo y con lo externo de forma general.

Estas acciones según Blakert (2016); Benedet, (2017); Hidalgo (2015); Minedu (2017); Girón y Flores (2018) determinan con la acción interactiva del individuo donde la reconstrucción se genera desde afuera para ser concebido en los esquemas mentales reflejando su propia estructura corporal aunado a su forma de sentir, de pensar, es decir no se concibe como un ser solo de cuerpo y mente sino que es multidimensional, ya que en el esquema corporal representa, el sentimiento, las características físicas, fisiológicas, biológicas, las mismas que se van articulando con el transcurrir del tiempo y de la maduración de sus componentes corporales.

Respecto a la Dimensión: Conciencia corporal, para Klaus y Berger (2017) es el conjunto de conocimientos que tiene el individuo de sí mismo, como producto del reconocimiento sistemático de su cuerpo consolidado en la capacidad de diferencias rasgos y características diferentes, o similares con los demás, es decir para la conciencia corporal es necesario distinguirse de otros ya que de esta manera concibe su particularidad. Blakert (2016); Benedet, (2017); Hidalgo (2015); Minedu (2017); Girón y Flores (2018) profundizan el tema concordando que la conciencia corporal determina la organización de

las nociones espaciales y temporales proyectivas las cuales se establecen en la conciencia y estados emocionales las cuales se concatenan con la emocionalidad, el acto reflejo, las sensaciones que son emanadas por las condiciones de las relaciones con el ambiente.

La conciencia como tal, se estructura según la experiencia en la cual las percepciones y el acto sensorial interviene de las acciones del movimiento, es decir de la motricidad, en la cual las relaciones con los objetos, así como del contexto establecen la distancia en la cual el niño se sitúa en el eje espacial a través del dominio de la interacción que facilita la maduración tónica, equilibrio, lateralidad que consolida la noción del cuerpo y la dinámica se establece en la relación tiempo y espacio. De esta manera el saber sus concepciones del cuerpo así como de las capacidades que ha logrado madurar, estas forman un concepto de sí mismo así como establecen sus propias posibilidades.

En la Dimensión: Motricidad corporal, desde el enfoque de la corporeidad, Klaus y Berger (2017) considera que es la representación de los conocimientos que tiene de sí mismo, captados a razón de la concepción sensorial, visual, táctil, y del lenguaje adquirido en los distintos procesos, se considera elementos intrínsecos que consolidan las características esenciales, mientras que las condiciones extrínsecas son establecidos en base a los estímulos y de las relaciones que se forman en el espacio. La imagen corporal inserta las respuestas motrices que implica la motricidad gruesa que incluye actividades de locomoción en función a todo el cuerpo es decir es el manejo de la totalidad de sus acciones como saltar, correr, reptar, del mismo modo, en la misma denota la capacidad de manipulación de objetos, esta información es captada por las percepciones siendo procesado por el cerebro convirtiéndose en información consiente del movimiento, lo mismo refieren Gargallo (2018); Santana (2016) y Blakert (2016) ya que indican que es lo que facilita la tarea de reaprender de sus propias acciones, superar lo que ya sabe para insertar nuevas experiencias en concordancia con la salud.

Frente a lo precisado la Formulación del problema, es descrito en el nuevo enfoque de corporeidad en la psicomotricidad como acto complejo y diverso del desarrollo humano, solidificado con el análisis de la neurociencia y la neurología hacia los movimientos básicos y complejos, en la cual la tarea educativa es fomentar el desarrollo integral, de ahí se plantean las siguientes interrogantes, Problema general: ¿Cuáles son los efectos de la aplicación del Programa “Mis juegos favoritos” en el desarrollo psicomotor de los niños de 5 años de la Institución Educativa N° 2058 Virgen de la Medalla Milagrosa del distrito de Independencia 2019? Además se plantearon los Problemas específicos de ¿Cuáles son los efectos de la aplicación del Programa “Mis juegos favoritos” en el desarrollo de la

dimensión esquema corporal de los niños de 5 años de la Institución Educativa N° 2058 Virgen de la Medalla Milagrosa del distrito de Independencia 2019?; ¿Cuáles son los efecto de la aplicación del Programa “Mis juegos favoritos” en el desarrollo de la dimensión conciencia corporal de los niños de 5 años de la Institución Educativa N° 2058 Virgen de la Medalla Milagrosa del distrito de Independencia 2019?; ¿Cuáles son los efecto de la aplicación del Programa “Mis juegos favoritos” en el desarrollo de la dimensión motricidad corporal de los niños de 5 años de la Institución Educativa N° 2058 Virgen de la Medalla Milagrosa del distrito de Independencia 2019?

La investigación es importante dado que en la actualidad, según el currículo nacional el enfoque de la corporeidad permite buscar nuevas concepciones para la práctica pedagógica, ya que los aportes que se conciben indican un cambio de visión donde se pasa de la bidimensionalidad entre cuerpo y mente a una condición multidimensionalidad donde se debe desarrollar los aspectos neuronales, físicos, biológicos, fisiológicos, psicológicos, en tal sentido, esclarecer los nuevos conceptos como el de Blakert (2016), Benedet (2017) entre otros, las cuales son especificados en el Currículo Nacional para Educación Inicial tienen alta pertinencia.

El estudio es de carácter experimental, dado que mediante el método inductivo se busca favorecer el desarrollo del niño en su corporeidad, así como de dotar de consistencia y seguridad, esperando que el juego aplicado como medio de interacción, de este modo las deficiencias observadas, respecto a la maduración tónica, equilibrio, lateralidad se vea fortalecida a través de la aplicación de un programa de juegos, de este modo se debe hacer que el niño y niña se sientan con mayor seguridad de sus actos, así como de las acciones de preparación para afrontar las nuevas situaciones en los grados superiores, las cuales se tienen como base real de la nueva concepción de educación.

La contribución importante se traduce en la organización de un programa insertado con juegos reglados y no reglados, así como de la aplicación sistemática, partiendo de la aplicación de una prueba inicial y una prueba final, preparado especialmente para inducir cambios en el desarrollo del niño de 5 años, por ello, el instrumento de medición se basa en los componentes del enfoque de la corporeidad de la psicomotricidad considerando, que el desarrollo social, personal y reconocimiento de sus capacidades se deben fortalecer en una determinación de consistencia ya que la prueba de validez y confiabilidad del instrumento de medición pueda replicarse en otros estudios, para de este modo incrementar los conocimientos sobre el desarrollo humano.

En el estudio se propuso el Objetivo general de: Determinar los efecto de la aplicación del Programa “Mis juegos favoritos” en el desarrollo psicomotor de los niños de 5 años de la Institución Educativa N° 2058 Virgen de la Medalla Milagrosa del distrito de Independencia 2019, de ello se desprendió los Objetivos específicos: Determinar los efecto de la aplicación de la aplicación del Programa “Mis juegos favoritos” en el desarrollo de la dimensión esquema corporal de los niños de 5 años de la Institución Educativa N° 2058 Virgen de la Medalla Milagrosa del distrito de Independencia 2019; Determinar los efecto de la aplicación de la aplicación del Programa “Mis juegos favoritos” en el desarrollo de la dimensión conciencia corporal de los niños de 5 años de la Institución Educativa N° 2058 Virgen de la Medalla Milagrosa del distrito de Independencia 2019; Determinar los efecto de la aplicación de la aplicación del Programa “Mis juegos favoritos” en el desarrollo de la dimensión motricidad corporal de los niños de 5 años de la Institución Educativa N° 2058 Virgen de la Medalla Milagrosa del distrito de Independencia 2019.

Asimismo se formularon la Hipótesis general que indica que: La aplicación del Programa “Mis juegos favoritos” causa efectos significativos en el desarrollo psicomotor de los niños de 5 años de la Institución Educativa N° 2058 Virgen de la Medalla Milagrosa del distrito de Independencia 2019; como las Hipótesis específicos; La aplicación del Programa “Mis juegos favoritos” causa efectos significativos en el desarrollo de la dimensión esquema corporal de los niños de 5 años de la Institución Educativa N° 2058 Virgen de la Medalla Milagrosa del distrito de Independencia 2019; La aplicación del Programa “Mis juegos favoritos” causa efectos significativos en el desarrollo de la dimensión conciencia corporal de los niños de 5 años de la Institución Educativa N° 2058 Virgen de la Medalla Milagrosa del distrito de Independencia 2019; La aplicación del Programa “Mis juegos favoritos” causa efectos significativos en el desarrollo de la dimensión motricidad corporal de los niños de 5 años de la Institución Educativa N° 2058 Virgen de la Medalla Milagrosa del distrito de Independencia 2019

II. Método

2.1. Tipo y diseño de investigación

Paradigma

El estudio se ubica dentro del paradigma positivista, ya que se trata de la obtención de datos de la realidad objetiva y que esta se pone a contraste con la realidad y esta se pone en prueba como medio de validación del conocimiento obtenido ya que de acuerdo Hernández, Fernández, y Baptista (2016) el paradigma se refiere a los procedimientos de medición y aplicación de un programa el estudio se sitúa en el paradigma positivista, asimismo se determina que las acciones de medición son ajenas a las acciones de inducción que se desarrolla en características particulares, de este modo se sitúa en la objetividad en la cual la experimentación es concordante con la búsqueda del conocimiento. Asimismo Ayala (2018) indica que comprende que el paradigma positivista la acción que se basa en hechos concretos ajustados a la realidad, las cuales se buscan la medición concreta de las variables en estudio cuyo propósito fundamental, es determinar la verdad objetiva.

Enfoque del estudio

El presente estudio se encuentra dentro de los procedimientos del método científico, cuyo propósito es la medición, por ello, se indica que es enfoque cuantitativo ya que se busca medir el antes y después en dos grupos distintos mediante la aplicación de una prueba, que de acuerdo con Hernández, et al., (2016) es la secuencia sistemática de hechos que establecen la coherencia y concordancia de los procesos de medición o cuantificación, por ello, se establecen las acciones de determinación del problema, la identificación de las necesidades que generan la especificación de acciones que buscan la aplicación de un proceso experimental de manera cuantitativa, por ello, la forma básica del método se circunscribe en el procedimiento del método hipotético deductivo, en la cual se debe probar las hipótesis en la práctica.

Tipo de investigación

Se considera que es una investigación aplicada en razón que se manipula con la variable independiente que es el Programa de Juegos para modificar el estado de la variable dependiente desarrollo psicomotriz de niños, de esta forma a través de la aplicación de un programa de juegos se tiene el propósito de modificar el desarrollo psicomotriz de un grupo de estudiantes, por ello, concordando con Ayala (2018) la presente investigación es un estudio denominada aplicada, en este respecto se concibe que se pueda realizar un proceso de inducción la misma que tiene por finalidad generar cambios mediante un proceso de tratamiento sistemático como fue señalado por Sellitz (1996) en la cual se

considera que el planteamiento básico es modificar el estado de una variable mediante la imposición de otra variable de manera seguida, al estilo de un tratamiento continuo, de este modo se busca generar conocimientos empíricos que puedan servir de inicio para incrementar bases de conocimientos que ayuden a la comprensión práctica.

Diseño de investigación

Para el caso, considerando el enfoque y tipo de estudio en la cual se busca el cambio de una variable con acción de otra variable, se determina que el estudio se ajusta al procedimiento del diseño cuasi experimental conformado por dos grupos de estudio a las cuales se les aplica la medición previa y posterior Hernández, et, al. (2016), siendo el propósito establecer las diferencias entre los grupos que son sometidos a tratamiento sobre la misma problemática pero con métodos alternos, en este caso, el desarrollo de la psicomotricidad mediante la aplicación de un Programa de “Mis juegos favoritos” el diagrama de dicho estudio es el siguiente:

GE	0 ₁	X	0 ₃
GC	0 ₂	-	0 ₄

Dónde:

GE: Grupo experimenta

GC: Grupo control

01, 03, Medición de Pretest Desarrollo Psicomotor

02, 04 Medición Posttest Desarrollo Psicomotor

X, Tratamiento experimental Programa “Mis juegos favoritos”

2.2. Operacionalización

Variables

Definición conceptual del Programa “Mis juegos favoritos”

Fundamentado en los conceptos de Guzmán (2014) en el Currículo Nacional y del enfoque de la corporeidad se establece que el Programa “Mis juegos favoritos” es un instrumento didáctico que sirve para un proceso de inducción cuyo propósito es desarrollar la capacidad psicomotriz de los niños y niñas de 5 años, en los componentes de esquema corporal, conciencia corporal e imagen corporal, las cuales se establecen en la organización de juegos reglados y no reglados acordes a los procedimientos de enseñanza aprendizaje compuesto por conjunto de sesiones de aplicación mediante el método inductivo.

Definición operacional del Programa “Mis juegos favoritos”

Es la organización didáctica para la aplicación de las sesiones de aprendizaje, las cuales están diseñadas de manera interactiva, especificadas en los componentes que deben desarrollarse en función a la problemática de deficiencia planteada, para ello se aprecia la selección y previsión de recursos, temporización metodológica de los procedimientos dentro de la inducción.

Definición conceptual del Desarrollo Psicomotor.

Klaus y Berger (2017) definen que es el proceso de maduración de los grupos musculares, aspectos cognitivos, psicológicos, fisiológicos que llevan a la concepción de sí mismo, reconociéndose en todos sus componentes corporales, de salud, motricidad así como de sus habilidades (Esquema corporal) que le lleva a representarse en relación con los demás y con los objetos (Imagen corporal) mediante la cual se interrelaciona con el desarrollo postural, coordinativo, grueso, fino, lateralidad, direccionalidad que le permite comunicar sus operaciones, emociones (lenguaje corporal) establecido según los estadios del desarrollo humano, partiendo del dominio desde las leyes céfalo caudal y céfalo distal en relación al eje corporal.

Definición operacional del Desarrollo Psicomotor.

En coherencia con el enfoque de corporeidad del Minedu (2016) en la Curricula nacional, se toma los tres componentes Esquema corporal, conciencia corporal relacionado con la salud y conservación del cuerpo, el desarrollo motriz, y del movimiento en general propioceptivo y con los demás, por tanto se busca que la aplicación del juego desarrolle sus habilidades y consolide en su totalidad referencial de su cuerpo. Para ello, la medición se obtiene a través de acciones que indican la maduración, propuesto en 24 ítems que determinan el nivel de desarrollo según la Curricula nacional para educación inicial de 5 años en el Perú. En tal sentido los datos corresponden a acciones observadas durante la actividad programada en la cual se establecen las interacciones y se gestan el reconocimiento corporal, por ello, en concordancia con los niveles previstos se organizan datos para definir el estado de desarrollo.

2.2.2. Operacionalización de las variables

Tabla 1

Operacionalización Variable Desarrollo Psicomotor

Dimensiones	Indicadores	Ítems	Escala	Nivel y Rango
Esquema corporal	Reconocimiento de su cuerpo	1, 2, 3, 4	Rúbrica de desarrollo psicomotor Minedu (2017)	Inicio
	Representación de sí mismo	5, 6, 7, 8		Proceso
Conciencia corporal	Percepción y conocimiento corporal	9, 10, 11 12		Logrado
	Concienciación y verbalización	13, 14, 15		
Motricidad	Percepción espacio temporal	16, 17, 18	(1) Lo hace	
	Ritmo y relaciones	19, 20, 21	(0) No lo hace	
	Coordinaciones	22, 23, 24		

Tabla 2

Matriz de especificaciones entre el programa “mis juegos favoritos” en el desarrollo psicomotor

Variable independiente: programa “mis juegos favoritos”			Variable dependiente: desarrollo psicomotor					
SESIONES	CONTENIDOS	INDICADORES	Esquema corporal	Conciencia corporal	Dimensiones	Sistema de medición		
				ÍTEMES	Motricidad corporal	Ítems	Escala	Nivel y Rango
S1	Juegos reglados	Estructuración de actividades	Reconocimiento de su cuerpo	Percepción y conocimiento corporal	Percepción espacio temporal	1, 2, 3, 4	Rúbrica de desarrollo psicomotor Minedu (2017)	Inicio
S2	Juegos reglados	Secuencialización de actividades	Representación de sí mismo	Concienciación y verbalización	Ritmo y relaciones	5, 6, 7, 8		Proceso
S3	Juegos reglados	Estructuración de actividades	Reconocimiento de su cuerpo	Percepción y conocimiento corporal	Coordinaciones	9, 10, 11 12		Logrado
S4	Juegos no reglados	Integración de actividades significativos	Representación de sí mismo	Concienciación y verbalización	Percepción espacio temporal	13, 14, 15	(1) Lo hace	
S5	Juegos no reglados	Fomenta de motricidad	Reconocimiento de su cuerpo	Percepción y conocimiento corporal	Ritmo y relaciones	16, 17, 18	(0) No lo hace	
S6	Juegos no reglados	Integración de actividades significativos	Representación de sí mismo	Concienciación y verbalización	Coordinaciones	13, 14, 15		
S7	Juegos de socialización	Integración de procesos	Reconocimiento de su cuerpo	Percepción y conocimiento corporal	Percepción espacio temporal	19, 20, 21		
S8	Juegos de socialización	Desarrolla movimientos condicionales	Representación de sí mismo	Concienciación y verbalización	Ritmo y relaciones	22, 23, 24		
S9	Juegos de socialización	Integración de procesos	Reconocimiento de su cuerpo	Percepción y conocimiento corporal	Coordinaciones	19, 20, 21		
S10	Juegos de socialización	Desarrolla movimientos condicionales	Representación de sí mismo	Concienciación y verbalización	Percepción espacio temporal	22, 23, 24		

2.3. Población muestra y muestreo.

Población

Se establece que la población es el conjunto de estudiantes de 5 años de educación inicial cuyas características son similares en el desarrollo psicomotriz dentro del contexto de la institución educativa, en la cual existe una problemática que se incide en analizar, por ello, puede tratarse según el tamaño y la magnitud de la misma, en ese sentido, concordando con Hernández, et al., (2016) la población está compuesta por cinco aulas de educación inicial de la Institución Educativa N° 2058 Virgen de la Medalla Milagrosa del distrito de Independencia 2019 la misma que se trata de una población finita o conocida compuesto por el total de los niños matriculados en el año 2019.

Cabe mencionar que se trata de hijos de pobladores de una zona en desarrollo denominado centro poblado la cual fue formado por inmigrantes del interior del país, con lo que son padres que se dedican a trabajar en distintos oficios menores, en la cual la mayoría de ellos no tienen una formación profesional, sino que son pobladores con condición económica baja.

Tabla 3

Distribución de estudiantes de la población de 5 años

Sección	Turno	N° de estudiantes	Total
Amarillo	Mañana	22	22
Verde	Mañana	24	46
Azul	Mañana	22	68
Innovadores	Tarde	25	93
emprendedores	Tarde	20	113

Fuente: Registro de matrícula IE N° 2058 Virgen de la Medalla Milagrosa

Es decir la población está compuesta por el total de 113 participantes de 5 años de edad

Muestra

La muestra es intencional, en la medida que se toma de forma arbitraria, es decir se elige de manera directa, por conveniencia, este procedimiento es fundamentado por Hernández, et al., (2016) ya que el objeto del estudio es una particularidad que requiere un tratamiento específico, la misma que permite la selección o lección por una característica común, en este caso se trata de desarrollar la capacidad psicomotriz de niños que presentaron deficiencias durante la observación y planteamiento del problema.

Criterios de inclusión

Niños que presentaron deficiencias según el nivel de desarrollo psicomotriz previa al estudio. Niños cuyos padres autorizaron el consentimiento informado para participar del estudio. Niños cuya edad promedio es 5 años y que cursaron los estudios de 3 y 4 años en la misma institución educativa.

Criterios de exclusión

Niños que se ausentan del programa de inducción más de una vez; Niños cuyos padres no autorizaron la participación conjunta; Niños que presentan dolencias físicas o médicas durante el estudio, del mismo modo se toma en cuenta los procesos complejos a los que puede tener dificultades en lograr.

Muestreo

De acuerdo con Hernández et al., (2016) la selección es de forma no aleatorio intencional o arbitrario para ello, se establecieron criterios básicos de participación es decir solo integran niños con resultados de deficiencia del desarrollo psicomotor, ya que se tiene como propósito realizar un proceso de inducción de 10 sesiones de enseñanza aprendizaje. Para el caso se seleccionó de la siguiente forma:

Tabla 4

Distribución de estudiantes de la muestra de 5 años

Sección	Turno	N° de estudiantes	Estudiantes identificados con deficiencia motriz	Muestra Total	Grupo
Amarillo	Mañana	22	8	25	Experimental
Verde	Mañana	24	9		
Azul	Mañana	22	8		
Innovadores	Tarde	25	12	25	Control
emprendedores	Tarde	20	13		

Fuente: Registro de matrícula IE N° 2058 Virgen de la Medalla Milagrosa

Es decir el muestreo o elección permitió organizar la composición de los grupos con un total de 50 participantes de 5 años de edad en la cual por la forma de selección y determinación de que se encuentran en el mismo nivel de sus capacidades motrices se organiza en dos grupos de trabajo las cuales por facilidad del estudio se denominan: Turno Mañana 25 niños pertenecen al Grupo Experimental (por ser niños que presentan mayor nivel de deficiencias en el desarrollo psicomotriz) y Turno tarde 25 niños pertenecen al Grupo Control (quienes también presentan deficiencias coordinativas y de desarrollo corporal)

2.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos

Técnica de observación

Para recolectar los datos de las actividades sobre el desarrollo psicomotriz se utilizó la técnica de la observación, ya que la toma de datos del pretest y luego del postest se realizaron mediante una observación especializada, este procedimiento concuerda con los fundamentos de investigación que a decir de Hernández et al., (2016) la observación es una técnica específica en la cual se realiza una observación pormenorizada de conductas, actitudes y/o comportamientos de un grupo de individuos quienes realizan acciones inducidas a modificar sus acciones, este tipo de evaluación es una práctica común en el nivel de educación inicial, es decir la aplicación de la lista de chequeo o test de comportamientos se realiza mediante la observación sistemática y persistencia sobre indicadores específicos.

Instrumento

El instrumento corresponde a las especificaciones técnicas de evaluación psicomotor de la corporeidad, desarrollado por el Ministerio de Educación del Perú, en el Plan de Fortalecimiento de la Educación Física y el Deporte Escolar, traducido en la Curricula Nacional para toda Educación Inicial, vigente a partir del año 2017 cuyo propósito es establecer el nivel de dominio y conciencia de sus movimientos corporales aunados al cuidado de la salud y las relaciones consigo mismo como con los demás, resaltando los aspectos, motrices, cognitivos y afectivos del niño y niña.

Ficha técnica

Denominación	Test de desarrollo psicomotor
Objetivo	Determinación del nivel de desarrollo del esquema corporal, conciencia corporal y motricidad corporal de niños de educación inicial según grado de complejidad del desarrollo corporal y de la salud.
Autor	Minedu (2016) en Curricula Nacional Flores y Girón (2018) en el Plan de Fortalecimiento de Educación Física y el deporte Escolar. Ingaruca (2018) Psicomotricidad: un medio de

	concienciación corporal.
Estructura	El test de desarrollo psicomotor está organizado en tres subtest: Subtest 1: Esquema corporal: 12 ítems Subtest 2: Conciencia corporal: 6 ítems Subtest 3: Motricidad corporal: 6 ítems
Forma de aplicación	La aplicación es de forma individual, cada sub test es independiente de su registro según la especificación técnica de la rúbrica de gradualidad del dominio o de la habilidad mostrada en una o varias actividades similares.
Esquema de determinación	Los indicadores son de eficiencia y efectividad que conllevan a la valoración de la observación del dominio corporal específico y global. Lo hace con dominio y eficiencia en el tiempo adecuado mostrando habilidad y relación con los demás Lo hace con dificultad y apoyo de los demás, precisa la orientación de las condiciones en reglas. No lo hace precisa apoyo constante de los demás o No lo hace se resiste a desarrollar actividades mostrando inseguridad de sus acciones

Validez del instrumento

En el presente estudio se opta por la validez de constructo y de contenido ya que el instrumento es una rúbrica de evaluación desarrollado por el Ministerio de Educación y de aplicación en Educación Inicial, inserto en el Plan de Fortalecimiento de la educación física, basado en aspectos cognitivos, procedimentales, actitudinales que tienen el objetivo de fortalecer el dominio psicomotor en educación inicial, siendo graduable según el nivel de complejidad valido para evaluar a niños desde 3 a 5 años de edad. Estas especificaciones concuerdan con Hernández et al., (2016) ya que la validez de un instrumento es el nivel de precisión con la cual se pretende medir lo que en el objetivo del estudio se plantea, de este modo garantiza la precisión del dato, existen varios tipo de validez, en este caso se ha tomado la validez de criterio, y de constructo, para ello se solicitó la evaluación de expertos:

Tabla 5

Resumen del método de criterio de jueces aplicado al instrumento de pre y postest

Juez	Coherencia	Claridad	Pertinencia
Dra. Judith Terreros Pavis	Cumple	Cumple	Cumple
Dra. Rita Espinoza Wong	Cumple	Cumple	Cumple
Mg. Miriam Rosas Gutti.	Cumple	Cumple	Cumple

El resultado del procedimiento evaluado por tres indicadores de los jueces indican que el instrumento cumple con los propósitos para la cual se ha creado en tal sentido es aplicable.

Confiabilidad

En el presente estudio, pese que es un instrumento elaborado y normado para el uso dentro del contexto educativo, para niños de educación inicial propuesto para las áreas de psicomotricidad y Desarrollo Personal y Social, se procedió a su aplicación previa, a manera de diagnóstico mediante la técnica de prueba piloto, con los datos expuestos se elaboró una base de datos, de modo que se pudo verificar el grado de fiabilidad. En coherencia con lo fundamentado por Hernández et al., (2016) es la fiabilidad que debe presentar un instrumento en la cual se puede medir el mismo objeto en repetidas ocasiones esperando el mismo resultado, con la cual se alcanza los propósitos de la investigación., para ello, tomando en cuenta que se trata de un instrumento Rubrica que determina niveles cualitativos, con cuatro opciones de comportamiento se hizo uso del coeficiente Alpha de Cronbach cuyo resultado del tratamiento estadístico es el siguiente:

Tabla 6

Resultado de análisis de confiabilidad del instrumento rúbrica que mide el desarrollo psicomotriz de niños de 5 años

Dimensión / variable	Alfa de Cronbach	N° de ítems
Esquema corporal	,911	12
Conciencia corporal	,878	6
Motricidad corporal	,896	6
Desarrollo psicomotriz	,889	24

En la tabla 5 los datos de los resultados de la prueba de confiabilidad por el método de Alpha de Cronbach muestran índices superiores a 0,800 por lo que de acuerdo al rango de confiabilidad se establece que el instrumento en su totalidad alcanza un nivel de alta confiabilidad, por lo que es útil para el estudio.

2.5. Procedimiento

El estudio se inició determinando la problemática de estudios, y se consolidó con la construcción teórica basado en tesis realizados en diverso contextos, así como de los fundamentos teóricos de cada una de las variables, para ello, se previó los recursos materiales, económicos, humanos que garantizaron la factibilidad el estudio, dentro de la misma se cuento con la autorización y aceptación de los directivos y responsables de los participantes, estipulando el tiempo y la forma de aplicación del programa construido especialmente para la intervención.

Asimismo, se previó la participación de las docentes de educación inicial quienes son especializadas en observación de trabajos de psicomotricidad, así como se contó con el apoyo del Experto en Psicomotricidad Dr. Oscar Ingaruca Ross, para evaluar los campos de esquema corporal, conciencia corporal y motricidad corporal. Con los datos captados del pretest y postest se organizaron en una base de datos, convirtiendo los datos según los niveles establecidos, analizando la consistencia y tratamiento estadístico descriptivo e inferencial en coherencia con la hipótesis planteada, la misma que permitió determinar el objetivo del estudio, y de ello se elaboraron las conclusiones y recomendaciones que permiten la sustentación de los hallazgos.

Del mismo modo se verifico que la ejecución del proceso de investigación realizado respondiera a los procedimientos sistemáticos y diacrónicos en el enfoque cuantitativo y de las acciones de objetividad en concordancia con el método científico del positivismo hipotético deductivo, que a decir de Hernández et al., (2016) estas no pueden perder la objetividad y el lineamiento de investigación, por ello debe seguir una secuencia lógica de estudios, de modo que garantiza la idoneidad del trabajo. Aspectos que nos llevo al tratamiento estadístico, y presentar las conclusiones del estudio.

2.6. Método de análisis de datos

El enfoque cuantitativo de estudio permite el uso de la estadística como herramienta base de análisis de acuerdo al propósito del estudio.

Estadística descriptiva

Se hizo uso de las frecuencias descriptivas absolutas y relativas, ya que se trató de ubicar a los niños y niñas participantes según los niveles observados en función a las especificaciones de la rúbrica de evaluación, estos datos se presentan en tablas y figuras estadísticas.

Estadística inferencial

Los datos del pretest y posttest se sometieron a la prueba de normalidad con el objetivo de determinar el tipo de prueba a utilizar, dicho procedimiento se realizó mediante la prueba de Kolmogorov Smirnov cuyo resultado indicó que los datos no presentaron distribución normal, en consecuencia para la prueba de hipótesis se hizo uso de la prueba no paramétrica de U de Mann Withney ya que se trata de grupos independientes. Asimismo se estableció un nivel de significación Alpha de 0,05 ya que se previó trabajar al 95% de confianza.

2.7. Aspectos éticos

En el presente estudio se realizan los procedimientos de la ética de la ciencia, para ello, la construcción del fundamento teórico se establece las ideas fundamentales de los autores, con ello, se cuida la originalidad, así como la autoría, resaltando la perspectiva teórica propia.

Del mismo modo, se cuenta con la aplicación y autorización del consentimiento informado de los responsables de los participantes, debido que la esencia del estudio cuasi experimental indica que se debe guardar el anonimato de los participantes, así como el cuidado de los resultados que solo podrían emitirse propiamente al responsable del niño o niña y esto con la única finalidad de promover estrategias de mejoramiento en su calidad de vida y desarrollo socio emocional relacionado con la práctica de la psicomotricidad.

III. Resultados

3.1. Prueba de normalidad

Tabla 7

Resultados de la prueba de bondad de ajuste para las variables de estudio en el pretest del desarrollo psicomotriz

Variable	K-S	P
Pretest Desarrollo psicomotriz	,370	,000
Pretest Esquema corporal	,380	,000
Pretest Conciencia corporal	,360	,000
Pretest Motricidad corporal	,391	,000
n.s.	No significativo ($p > .05$)	
**	Muy significativo ($p < .01$)	
***	Altamente significativo ($p < .001$)	

Fuente: Reporte del SPSS 19.0

En la tabla 7 se observa que los resultados del reporte de la prueba de Kolmogorov Smirnov indica coeficientes entre ,360 y ,91 con un valor $p = ,000$ ($p < .001$) según los datos procesados del pretest lo que indica que los datos no tienen una distribución normal en consecuencia la prueba estadística a usarse deberá ser no paramétrica: Prueba de U de Mann-Whitney.

Tabla 8

Resultados de la prueba de bondad de ajuste para las variables de estudio en el postest del desarrollo psicomotriz

Variable	K-S	P
Postest Desarrollo psicomotriz	,237	,000
Postest Esquema corporal	,211	,000
Postest Conciencia corporal	,244	,000
Postest Motricidad corporal	,289	,000
n.s.	No significativo ($p > .05$)	
**	Muy significativo ($p < .01$)	
***	Altamente significativo ($p < .001$)	

Fuente: Reporte del SPSS 19.0

En la tabla 8 el reporte que muestra de los datos del postest los índices de valores de K-S se encuentran entre ,211 y ,289 con un valor $p = ,000$ indicando que los datos no tienen normalidad, en consecuencia se utilizó la prueba no paramétrica Prueba de U de Mann-Whitney.

3.2. Análisis descriptivo

Para el análisis descriptivo se propone los resultados según las pruebas aplicadas en la variable y sus dimensiones

Niveles comparativos del desarrollo psicomotriz

Tabla 9

Resultados descriptivos del desarrollo psicomotriz en niños de 5 años

Prueba	Mínimo	Máximo	Mediana	Desviación estándar
Pretest G Control	7	18	14.00	2,947
Pretest Grupo Experimental	5	18	12.00	2,805
Postest Grupo Control	8	19	14.00	2,942
Postest grupo experimental	16	24	20.50	2,389

A nivel descriptivo en las medidas de tendencia central se aprecia que la mediana en el grupo control permanecen con las mismas puntuaciones, en el grupo experimental se observa un cambio siendo una diferencia de 8.50 entre las mediciones del pretest y posttest, aspecto que también incide en la desviación estándar debido que la variabilidad en el pretest fue de 2,805 reduciéndose en el posttest a 2,389

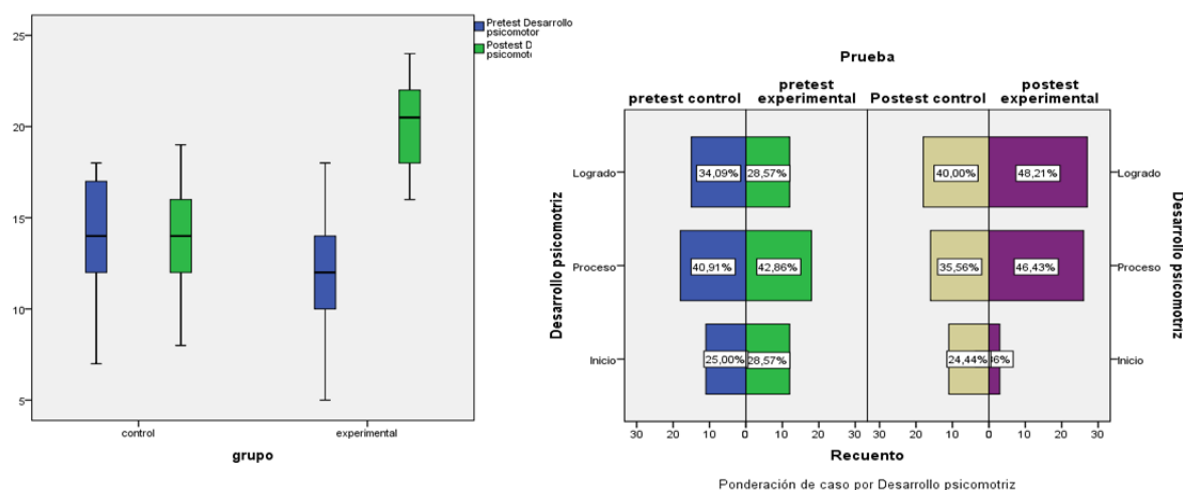


Figura 1. Niveles comparativos del desarrollo psicomotriz de los estudiantes de 5 años de la IE N° 2058 Virgen de la Medalla Milagrosa.

En la figura 1 se observa con claridad el desarrollo psicomotriz de los niños y niñas de 5 años, en la cual una mayoría de niños del grupo experimental 42,86% (Proceso) 28,57% (inicio) en el pretest alcanzaron los niveles inferiores, mientras que en el posttest del mismo grupo el 46,4% (Proceso) y 48,2 (Logrado) indican el desarrollo psicomotriz favorable, esto como efecto de la aplicación del programa mis juegos favoritos en la institución educativa N° 2058 Virgen de la Medalla Milagrosa, del distrito de

Independencia en el año 2019 mientras que en el grupo control los cambios se reflejan de una manera mínima.

Niveles comparativos de la dimensión esquema corporal

Tabla 10

Resultados descriptivos del desarrollo del esquema corporal en niños de 5 años

Prueba	Mínimo	Máximo	Mediana	Desviación estándar
Pretest G Control	2	2	4.00	1,285
Pretest Grupo Experimental	1	5	4.00	1,245
Postest Grupo Control	7	6	4.00	,937
Postest grupo experimental	7	8	6.00	1,040

En la tabla 10, a nivel descriptivo en las medidas de tendencia central se aprecia que la mediana en el grupo control permanecen con las mismas puntuaciones, en el grupo experimenta se observa un cambio siendo una diferencia de 2,0 entre las mediciones del pretest y posttest, aspecto que también incide en la desviación estándar debido que la variabilidad en el pretest fue de 1,245 reduciéndose en el posttest a 1,040

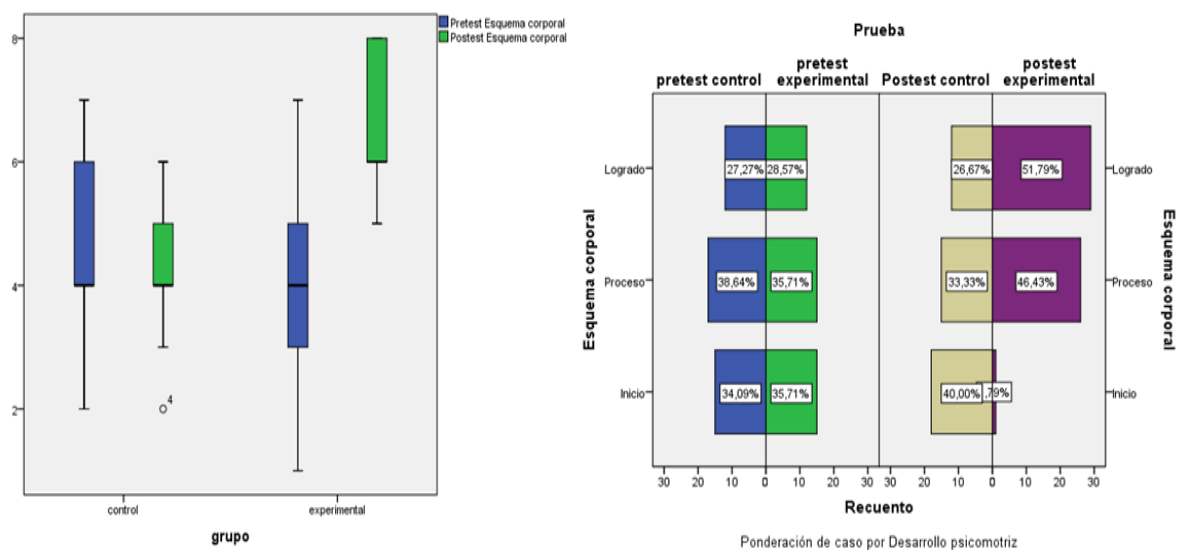


Figura 2. Niveles comparativos del desarrollo psicomotriz de los estudiantes de 5 años

En la figura 2 se observa que en el pretest los niños y niñas del grupo experimental y control, presentaron resultados similares respecto al reconocimiento de su esquema corporal en los niveles de Inicio, Proceso y Logrado, en el posttest se observa una alta diferencia entre los niños y niñas del grupo experimental y control, dado que una mayoría significativa 40% de niños y niñas del grupo control se situó en el nivel de inicio y solo el 9% de niños y niñas del grupo experimental se encuentra en ese nivel; asimismo se observa

una diferencia significativa en el nivel de Logrado dado que los niños y niñas del grupo experimental 51,9% se encuentra en el nivel de logrado frente a un 26.6% de niños y niñas del grupo control, muy similar a ello se observa en el nivel de Proceso dado que el 46.4% de niños y niñas del grupo experimental alcanza el nivel de proceso, frente al 33.3% de niños del grupo control, esto como efecto de la aplicación del programa mis juegos favoritos.

Niveles comparativos de la dimensión Conciencia corporal

Tabla 11

Resultados descriptivos del desarrollo de la conciencia corporal en niños de 5 años

Prueba	Mínimo	Máximo	Mediana	Desviación estándar
Pretest G Control	1	2	4.00	1,037
Pretest Grupo Experimental	1	6	4.00	1,145
Postest Grupo Control	1	6	3.00	1,137
Postest grupo experimental	5	8	7.00	1,095

En la tabla 11, a nivel descriptivo en las medidas de tendencia central se aprecia que la mediana en el grupo control permanecen con las mismas puntuaciones, en el grupo experimental se observa un cambio siendo una diferencia de 4,0 entre las mediciones del pretest y posttest, aspecto que también incide en la desviación estándar debido que la variabilidad en el pretest fue de 1,137 reduciéndose en el posttest a 1,095

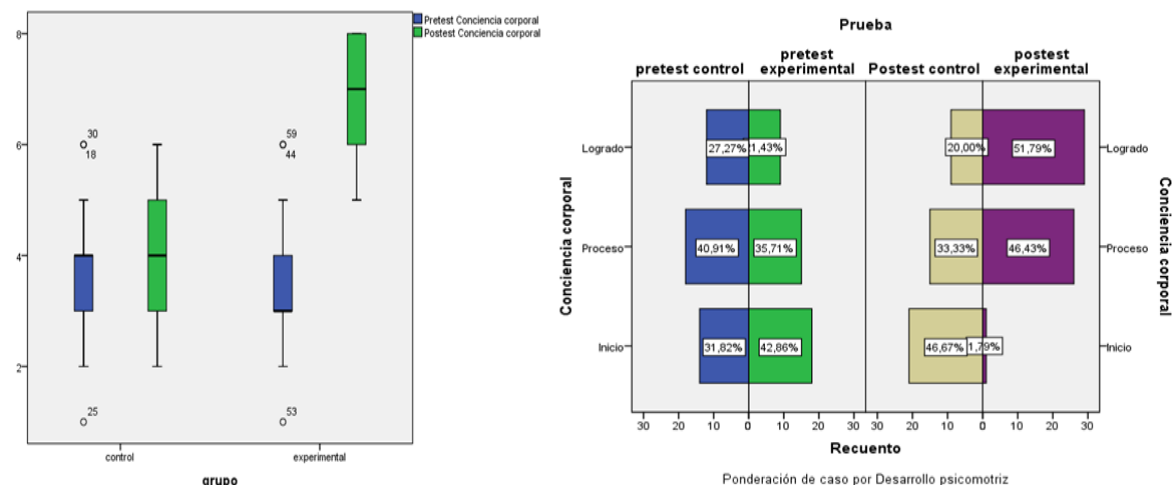


Figura 3. Niveles comparativos de la conciencia corporal de los estudiantes de 5 años

En la figura 3 los datos del pretest entre los niños y niñas del grupo control y experimental indican que existe igualdad entre las puntuaciones de los niveles de Inicio, Proceso y Logrado, apreciándose ligera ventaja para los estudiantes del grupo control frente a los estudiantes del grupo experimental; en el posttest se observa diferencia

significativa entre las mediciones de ambos grupos debido que la mayoría de niños del grupo experimental 46,3% (Proceso) y 51,7% (Logrado) desarrollaron su psicomotricidad con mayor eficiencia, es a razón de los efectos de la aplicación del programa mis juegos favoritos en la dimensión conciencia corporal.

Niveles comparativos de la dimensión Motricidad corporal

Tabla 12

Resultados descriptivos del desarrollo de motricidad corporal en niños de 5 años

Prueba	Mínimo	Máximo	Mediana	Desviación estándar
Pretest G Control	3	7	5.00	1,315
Pretest Grupo Experimental	3	8	4.00	1,526
Postest Grupo Control	3	7	5.00	1,315
Postest grupo experimental	5	9	8.00	1,223

En la tabla 12, a nivel descriptivo en las medidas de tendencia central se aprecia que la mediana en el grupo control permanecen con las mismas puntuaciones, en el grupo experimenta se observa un cambio siendo una diferencia de 4,0 entre las mediciones del pretest y postest, aspecto que también incide en la desviación estándar debido que la variabilidad en el pretest fue de 1,526 reduciéndose en el postest a 1,223

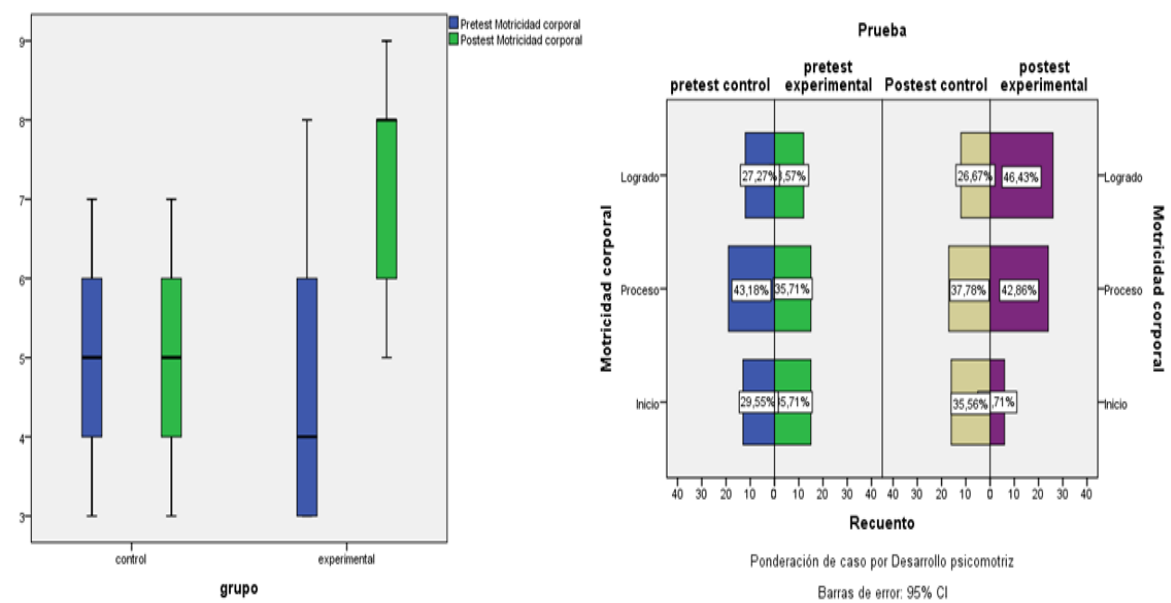


Figura 4. Niveles comparativos de la motricidad corporal de los estudiantes de 5 años

En la figura 4 los datos expuestos indican que en el pretest los integrantes del grupo control y experimental presentan las mismas condiciones mostrando una leve ventaja a favor de los integrantes del grupo control; en el postest, se observa que los integrantes del grupo experimental alcanzaron los niveles de Proceso (42.8%) y Logrado (46.4%) frente a

un reducido porcentaje de integrantes del grupo control (37.7%) Proceso y 26.6% en el nivel de logrado, observándose una amplia diferencia a favor del grupo experimental como efecto de la aplicación del Programa Mis juegos favoritos para desarrollar la motricidad corporal.

3.3. Análisis inferencial

Prueba de hipótesis general

Para la prueba de hipótesis se prevé los siguientes parámetros

Nivel de significancia: $\alpha = 0,05 = 5\%$ de margen máximo de error.

Regla de decisión:

$\rho \geq \alpha \rightarrow$ se acepta la hipótesis nula H_0

$\rho < \alpha \rightarrow$ se rechaza la hipótesis nula H_0

La prueba de hipótesis general, se realiza mediante las hipótesis estadísticas siguientes:

$H_0: \mu_1 = \mu_2$. El Programa “Mis juegos favoritos” causa efectos significativos en el desarrollo psicomotriz de los niños y niñas de 05 años del nivel de educación inicial de la institución educativa N° 2058 Virgen de la Medalla Milagrosa del distrito de Independencia 2019.

$H_1: \mu_1 \neq \mu_2$: El Programa “Mis juegos favoritos” causa efectos significativos en el desarrollo psicomotriz de los niños y niñas de 05 años del nivel de educación inicial de la institución educativa N° 2058 Virgen de la Medalla Milagrosa del distrito de Independencia 2019.

Tabla 13

Desarrollo psicomotriz de los niños y niñas de 5 años del grupo de control y experimental según pretest y posttest.

ESET	N	Rango promedio	Suma de rangos	Test U de Mann-Whitney
Post control	25	17,52	525,50	U= 60,500
Post experimental	25	43,48	1304,50	Z = -5,780
Total	50			Sig asintot =0,000

Los puntajes del Desarrollo psicomotriz de los niños y niñas de 5 años de la institución educativa N° 2058 Virgen de la Medalla Milagrosa del distrito de Independencia 2019 del posttest del grupo experimental presentan diferencias significativas con los puntajes obtenidos del grupo control (U-Mann-Whitney = 60.500 y un valor *** $p = 000$, siendo menor $< .05$), además el valor Z es de 5,780 encontrándose en la zona de rechazo de hipótesis nula esto como efecto de la aplicación del Programa Mis juegos favoritos.

Prueba de hipótesis específica 1

H₀: $\mu_1 = \mu_2$. El Programa “Mis juegos favoritos” causa efectos significativos en el desarrollo del esquema corporal, de los niños y niñas de 05 años del nivel de educación inicial de la institución educativa N° 2058 Virgen de la Medalla Milagrosa del distrito de Independencia 2019

H₁. $\mu_1 \neq \mu_2$: El Programa “Mis juegos favoritos” causa efectos significativos en el desarrollo del esquema corporal, de los niños y niñas de 05 años del nivel de educación inicial de la institución educativa N° 2058 Virgen de la Medalla Milagrosa del distrito de Independencia 2019

Tabla 14

Nivel de Esquema corporal de los niños y niñas de 5 años del grupo de control y experimental según pretest y postest.

ESET	N	Rango promedio	Suma de rangos	Test U de Mann-Whitney
Post control	25	17,85	535,50	U= 70,500
Post experimental	25	43,15	1294,50	Z = -5,764
Total	50			Sig asintot = 0,000

Por otro lado, los puntajes de la dimensión Esquema corporal de los niños y niñas de 5 años de la institución educativa N° 2058 Virgen de la Medalla Milagrosa del distrito de Independencia 2019 del postest del grupo experimental presentan diferencias significativas con los puntajes obtenidos del grupo control (U-Mann-Whitney = 70.500 y un valor *** $p = 000$, siendo menor $< .05$), además, el valor Z es de 5,764 encontrando se en la zona de rechazo de hipótesis nula esto como efecto de la aplicación del Programa Mis juegos favoritos.

Prueba de hipótesis específica 2

H₀: $\mu_1 = \mu_2$. El Programa “Mis juegos favoritos” no causa efectos significativos en el desarrollo de la conciencia corporal, de los niños y niñas de 05 años del nivel de educación inicial de la institución educativa N° 2058 Virgen de la Medalla Milagrosa del distrito de Independencia 2019

H₁. $\mu_1 \neq \mu_2$: El Programa “Mis juegos favoritos” causa efectos significativos en el desarrollo de la conciencia corporal, de los niños y niñas de 05 años del nivel de

educación inicial de la institución educativa N° 2058 Virgen de la Medalla Milagrosa del distrito de Independencia 2019

Tabla 15

Nivel de la dimensión Conciencia corporal de los niños y niñas de 5 años del grupo de control y experimental según pretest y postest.

ESET	N	Rango promedio	Suma de rangos	Test U de Mann-Whitney
Post control	25	16,90	507,00	U= 42,000
Post experimental	25	44,10	1323,00	Z = -6,120
Total	50			Sig asintot =0,000

Los puntajes de la dimensión Esquema corporal de los niños y niñas de 5 años de la institución educativa N° 2058 Virgen de la Medalla Milagrosa del distrito de Independencia 2019 del postest del grupo experimental presentan diferencias significativas con los puntajes obtenidos del grupo control (U-Mann-Whitney = 42,000 y un valor *** $p = 000$, siendo menor $< .05$), además, el valor Z es de 6,120 encontrando se en la zona de rechazo de hipótesis nula esto como efecto de la aplicación del Programa Mis juegos favoritos.

Prueba de hipótesis específica 3

H₀: $\mu_1 = \mu_2$. El Programa “Mis juegos favoritos” no causa efectos significativos en el desarrollo de la motricidad corporal, de los niños y niñas de 05 años del nivel de educación inicial de la institución educativa N° 2058 Virgen de la Medalla Milagrosa del distrito de Independencia 2019

H₁. $\mu_1 \neq \mu_2$: El Programa “Mis juegos favoritos” causa efectos significativos en el desarrollo de la motricidad corporal, de los niños y niñas de 05 años del nivel de educación inicial de la institución educativa N° 2058 Virgen de la Medalla Milagrosa del distrito de Independencia 2019

Tabla 16

Dimensión Motricidad corporal de los niños y niñas de 5 años del grupo de control y experimental según pretest y postest.

ESET	N	Rango promedio	Suma de rangos	Test U de Mann-Whitney
Post control	25	18,78	563,50	U= 98,500
Post experimental	25	42,22	838,50	Z = -5,304
Total	50			Sig asintot =0,000

Los puntajes de la dimensión Motricidad corporal de los niños y niñas de 5 años de la institución educativa N° 2058 Virgen de la Medalla Milagrosa del distrito de Independencia 2019 del posttest del grupo experimental presentan diferencias significativas con los puntajes obtenidos del grupo control (U-Mann-Whitney = 98,500 y un valor *** $p = 000$, *siendo menor* $< .05$), además, el valor Z es de 5,304 encontrando se en la zona de rechazo de hipótesis nula esto como efecto de la aplicación del Programa Mis juegos favoritos.

IV. Discusión

La problemática de observar a niños con deficiencias en su forma de trasladarse, en realizar actividades donde tiene que ejecutar fuerza, velocidad así como el de saber manipular, es una preocupación constante, ya que en el enfoque de la corporalidad se busca que el niño pueda concebir su totalidad, del mismo modo que comprender las funciones que tiene cada parte de su cuerpo del mismo modo que debe saber ubicarse en el contexto, estos aspectos de acuerdo a los diversos enfoques teóricos determina el nivel cognitivo, social afectivo pero sobre todo permite su real autonomía que le facilita saber cómo es y porque debe ser útil en todas las acciones que debe cumplir en el hogar así como en la escuela que determina el desarrollo de su intelectualidad.

El análisis de los enfoques de la teoría de la psicología del desarrollo humano, así como de los aportes de la sociología indican que desde la antigüedad se buscó en el hombre el desarrollo del cuerpo para convertirlo en máquinas que puedan servir para realizar diversos trabajos, así como del desarrollo de la mente en la cual se generaba la conciencia y el conocimiento, estas situaciones al transcurrir el tiempo con la sistematización de la escuela la educación del cuerpo se han propuesto diversas formas de instrucción así como de insertar el movimiento para educar el crecimiento integral de los niños, bajo estos parámetros se formuló las interrogantes como base de inicio del estudio, con el propósito de concebir si la propuesta de desarrollar el conjunto de juegos sociales así como de las que ya son reglamentadas podrían favorecer el incremento del desarrollo de la motricidad en general, más aun sabiendo que en el diagnostico la mayoría de los niños se quedan en sus casas frente al televisor sin actividad solo observando o en su defecto utilizando el celular para los juegos interactivos.

Respecto a los resultados estadísticos a nivel descriptiva relacionados con los niveles establecidos por el Minedu para la primera inserción en la escuela se encontró que tanto las actividades de motricidad, esquema corporal y conciencia corporal predominan el nivel intermedio, es decir que se encuentran en proceso y en inicio, todo ello antes de empezar el estudio es decir antes del proceso de inducción con los juegos, la observación final luego del proceso se encontró que la mayoría de los niños que fueron sometidos a juegos motrices reglados y no reglados alcanzaron mejores niveles en saber cómo es su corporalidad así como en su motricidad ya que podían saltar, correr, jalar, empujar con seguridad en diversas acciones como también se observó mayor autonomía y mayor seguridad en sus actividades comunicativas.

Siguiendo el análisis en el nivel inferencial, la prueba de hipótesis general se encontró un índice de variabilidad consistente prueba de U-Mann-Whitney (60,500) y $p = ,000$ en la comparación de los resultados del posttest de los grupos control con experimental determinando una diferencia sustantiva a favor de los niños que utilizaron el juego como medio de desarrollo frente a los niños que también participaron en psicomotricidad pero con otras actividades según los indicativos de la curricula, en este respecto se concuerda con el hallazgo de Lasaga y Ries (2018) quienes establecieron altos niveles de producción así como de logro en conocimiento ya que el aprendizaje realizado era relacionado con las actividades desarrolladas con su propio cuerpo, es decir jugando insertaron elementos matemáticos y comunicativos que luego lo trasladaban a situaciones diarias, mientras que el análisis de estudiantes que solo recibían información en el aula de manera expositiva tardaban en alcanzar el mismo nivel de conocimientos, también se coincide con la conclusión de Calderón (2017) quien determinó diferencias entre la forma de realizar actividades de nociones matemáticas como la seriación y clasificación utilizando juegos frente a quienes realizaron las mismas actividades utilizando material concreto.

El análisis de las hipótesis específicas también determinaron diferencias significativas entre los grupos control quienes desarrollaron actividades mediante la curricula nacional en el área de psicomotricidad frente a los integrantes del grupo experimental quienes realizaron juegos con reglas y juegos de la comunidad siendo guiadas por la investigadora, por ello respecto al desarrollo del esquema corporal la prueba de U-Mann-Whitney (70,500) y $p = ,000$) permitió rechazar la hipótesis nula dicho resultado es similar a la difundida por Trujillo (2018) quien también utilizó juegos como medio para influir en el desarrollo de la expresión corporal y expresión comunicativa ya que encontró que a mayor maduración de sus movimientos y seguridad en sus coordinaciones permite al niño asumir distintas funciones así como de tener una expresión clara frente a grupos distintos, asimismo concuerda con la conclusión de Vásquez (2018) quien precisa que la actividad lúdica compuesto por juegos comunales incide en las nociones matemáticas de los niños, por ello considera que se aprende haciendo y el trabajo para los niños es jugar.

Cabe resaltar en la prueba de la hipótesis específica segunda se encontró diferencias entre los grupos control y experimental respecto a la conciencia corporal que significa el saber cómo es, para que sirva sus brazos, su cuerpo, sus piernas determinando y reconociendo cada parte de su cuerpo, según el posttest los niños del grupo experimental

presentaron diferencias significativas con los puntajes obtenidos del grupo control (U-Mann-Whitney: *** $p = 007 < .05$), dicho resultado es concordante con la exposición de Roncancio (2017) quien indica que las acciones corporales de movimientos inducidos al desarrollo específico favorecen el desarrollo intelectual, coincide con Luque (2017) para quien los juegos son actividades fundamentales ya que son los primeros en favorecer la interacción así como la socialización, las habilidades desarrolladas son aspectos que diferencian entre quienes tienen mayor soltura en sus movimientos y son quienes participan con mayor énfasis en las diversas actividades de aprendizaje. También se encontraron acciones de investigación de Vanegas (2016) y Cevallos (2016) quienes en diversos ámbitos aplicaron danzas articulados a juegos de iniciación de coordinación rítmica por lo que el aprendizaje de frases musicales y dominio de movimientos fueron consistentes.

Del mismo modo la motricidad probada en la hipótesis tercera también determino diferencias entre los mencionados grupos con los puntajes obtenidos del grupo control (U-Mann-Whitney: *** $p = 005 < .05$), cabe resaltar que en la actualidad la motricidad es un componente fundamental en el desarrollo general del niño, por ello Calderón (2017) expuso que el Plan de juegos induce al crecimiento integral especialmente genera el conocimiento de roles y reglas en los niños los cuales tienen control de su motricidad, coincide con la conclusión de Lasaga y Ries (2018) quienes establecieron que la motricidad es impulsada en base a las actividades estas favorecen al crecimiento y maduración de todo el sistema, así como las actividades como el juego fomenta en el trabajo del grupo induciendo al trabajo corporativo así como a la temporización de las actividades de coordinación.

V. Conclusiones

Primera: En referencia al objetivo general los resultados descriptivos indican que la mayoría de los niños del grupo experimental se situaron en los niveles de Proceso (42,8%) y logrado (46,4%) mientras que los niños y niñas del grupo control alcanzaron menores niveles (40%) Logrado (35%) Proceso, (24,4%) Inicio, asimismo los resultados inferenciales indican que existe diferencia significativa del Desarrollo psicomotriz entre los niños y niñas de 5 años de educación inicial del grupo experimental y control evidenciado con los puntajes (U-Mann-Whitney = 60.500 y un valor *** $p = 000$, *menor* < .05), además, el valor $Z = 5,780$ como efecto de la aplicación del Programa Mis juegos favoritos en el desarrollo psicomotriz en los niños de 5 años del grupo experimental en la institución educativa N° 2058 Virgen de la Medalla Milagrosa del distrito de Independencia 2019 por tanto se rechazó la hipótesis nula.

Segunda: Respecto al primer objetivo específico, se determinó que existe diferencia significativa en el desarrollo del Esquema corporal entre los niños y niñas de 5 años de educación inicial del grupo experimental y control con los puntajes obtenidos (U-Mann-Whitney = 70.500 y un valor *** $p = 000$, *siendo menor* < .05), además, el valor $Z = 5,764$ como efecto de la aplicación del Programa Mis juegos favoritos en la institución educativa N° 2058 Virgen de la Medalla Milagrosa del distrito de Independencia 2019, por tanto se rechazó la hipótesis nula.

Tercera: Sobre el segundo objetivo específico, se estableció que existe diferencia significativa en el desarrollo de la Conciencia corporal entre los niños y niñas de 5 años de educación inicial del grupo experimental y control con los puntajes obtenidos (U-Mann-Whitney = 42,000 y un valor *** $p = 000$, *siendo menor* < .05), además, el valor $Z = 6,120$ como efecto de la aplicación del Programa Mis juegos favoritos en la institución educativa N° 2058 Virgen de la Medalla Milagrosa del distrito de Independencia 2019, por tanto se rechazó la hipótesis nula.

Cuarta: En referencia al tercer objetivo específico se determinó que existe diferencia significativa en el desarrollo de la Motricidad corporal entre los niños y niñas de 5 años de educación inicial del grupo experimental y control con los puntajes obtenidos (U-Mann-Whitney = 98,500 y un valor *** $p = 000$, *siendo menor* < .05), además, el valor $Z = 5,304$ como efecto de la aplicación del Programa Mis juegos favoritos en

la institución educativa N° 2058 Virgen de la Medalla Milagrosa del distrito de Independencia 2019, por tanto se rechazó la hipótesis nula.

VI. Recomendaciones

Primera: Se recomienda a los estudiantes de posgrado profundizar los conceptos, dimensiones, así como de las estrategias articuladas a medios y materiales con el propósito de ampliar los resultados en contextos educacionales, del mismo modo ampliar la aplicación del programa en otros niveles educativos con mayor grado de complejidad como medio de investigación para mejorar el servicio educativo.

Segunda: Se recomienda replicar el programa mejorando los objetivos, contenidos y estrategias, para mejorar las capacidades de estudiantes, ya que se ha demostrado que este aporte favorece la consistencia del desarrollo corporal, de esta manera la creación de planes para ser ejecutado en estudiantes permite el reforzamiento de todas sus condiciones personales especialmente en la seguridad y autonomía.

Tercera: Se recomienda a los educadores de educación inicial implementar en la concreción curricular, los procedimientos de las estrategias, así como del aporte de las conclusiones de la importancia del programa de Mis Juegos favoritos para que puedan generar programas innovadores bajo esta característica en concordancia con las capacidades y competencias del Currículo Nacional insertando actividades de afianzamiento de su motricidad corporal, conciencia corporal.

Cuarta: Se recomienda a los directores de las instituciones educativas de educación inicial replicar el programa insertando en la programación curricular de este modo la contribución puede ponerse en práctica graduando el nivel de complejidad así como estructurando los juegos ya que la mayoría de ellos son juegos sociales desarrollados en el ámbito de la comunidad donde viven.

VII. Referencias

- Abeté. V. (2015). *La educación emocional en infantil, a través de la psicomotricidad innovadora*. Trabajo Fin de Grado en maestro de Educación Infantil. Navarra: Universidad Pública de Navarra, Facultad de Ciencias Humanas y Sociales. Recuperado de: <https://bit.ly/37R06Bm>
- Ajurriaguerra, J. (1985). *Organisation neuropsychologique de certains fonctionnements: des mouvements spontanés au dialogue tonico-postural et aux modes précoces de communication*. En ENFANCE (París), 2-3, 265-277.
- Ander Eeg, E. (2005). *Introducción a la planificación: Herramientas de intervención pedagógica*. Antioquia: Editorial Universo.
- Arnaiz, P. (2010). Guía para la observación de los parámetros psicomotores. *Revista Interuniversitaria de Formación del Profesorado*. Número (37), 67.
- Araya, R. (2015). Lo que se juega en el juego. *Revista Educación Física*. UMCE-DEFDER.
- Ayala, R. (2018). *Metodología de la investigación en educación*. Bogotá: Limusa editores.
- Benjumea, F. (2014). *Um corte epistemológico. De la Educacao Física a la motricidade humana*. Lisboa: Instituto Piaget.
- Benedet, L. (2017). *Physical Fitness Tests*, Barcelona: Paidotribo.
- Blakert, W. (2016). *Corporeity and motor skills. A way of looking at the body's knowledge* Educ. Soc., Campinas, vol. 29, n. 102, p. 119-136, Jan./Apr. 2019 Available at <http://www.cedes.unicamp.br>
- Betancourt, L. (2010). *Teoría y Praxis del Desarrollo Psicomotor en la Infancia*. España: Editorial Virgo.
- Blanchard, F., y Cheska, L. (2014). *La psicomotricidad*. Educación y Coordinación motriz en España: Editorial Trillas.
- Calderón, P., y Salas, G. (2014). *Psicomotricidad y Educación Infantil*. Madrid: Impresos y revistas S.A.
- Calderón, K. (2017). *Análisis de la importancia de la expresión corporal en el desarrollo psicomotor de los niños de 4 a 5 años del centro de desarrollo infantil: Divino Niño 1 del Cuerpo de Ingenieros del Ejército, de la ciudad de Quito; Propuesta Alternativa*. (Tesis de maestría). Escuela Politécnica del Ejército. Ecuador.
- Campomanes, G. (2014). *Planificación y Control en la Ejecución de Proyectos*. Centro Internacional de Educación y Desarrollo C.I.E.D Mérida Venezuela, pp. 189

- Carranza, D. (2014). *La coordinación motriz en la educación infantil*. España, Granada: Paidós Editores.
- Cerdas, R. (2016). *Fantasía en movimiento*. España: Editorial: Limusa Ramos
- Cevallos, R. (2016). *La Efectos de la psicomotricidad para el desarrollo del aprendizaje de lectoescritura en niños de primer año de educación básica en el jardín experimental: Lucinda Toledo, de la ciudad de Quito durante el año lectivo 2014-2015*. (Tesis de maestría). Universidad Central del Ecuador. Ecuador.
- Chokler, F. (2015). *Cómo juega el niño cuando juega*. Recuperado el 10 de noviembre de 2015 de <http://www.ifra.it/idee.php?id=15>
- Cuellar, M. (2009). *El juego infantil y su metodología*. España, Madrid: Editorial editex.
- Casolo, F. y Albetazzi, S. (2016). ¿Cuál didáctica para la Motricidad Infantil? *Revista motricidad y persona*, 13, 31-38.
- Díaz, M. (2008). *La psicomotricidad en la escuela: Una práctica preventiva y educativa*. Madrid: Ediciones Aljube
- Fernández, A. (2016). *Corporeidad y acción motriz*. Cuadernos de educación infantil, N° 5. Ediciones JUNJI.
- Fernández, N., y Balmant, V. (2016). The efficacy of Le Bon Départ and Sensory Integration treatment for children with developmental coordination disorder: a randomized study with six single cases. *Clinical Rehabilitation*, 14 (3), 247-59.
- Gil, N. (2016). Abordar y ofrecer la motricidad en programas de alta calidad para los niños pequeños: propuesta global de la Educación Física en Infantil. *Revista Iberoamericana de Psicomotricidad y Técnicas Corporales*, 22(6), 37-68.
- Furhan, D. (2017). Psychomotor skill development. *The Journal of Continuing Education in Nursing*, 21(5), 202 – 204.
- Gutierrez, G. (2014). *Mejora de la autoestima e inteligencia emocional a través de la psicomotricidad y de talleres de habilidades sociales*. Sportis Scientific Technical Journal, 3 (1), pp.187-205. DOI:<http://dx.doi.org/10.17979/sportis.2017.3.1.1813>
- García, V. (2014). *Desarrollo psicomotor en niños de 5 años de la I.E.I privada Magic Kinder en el distrito de San Luis*. (Tesis de maestría). Universidad Nacional Mayor de San Marcos: Lima.
- Gargallo, T. (2018). *Development and evaluation of a group physical activity programme for children with developmental co-ordination disorder: An inte*

- Grover, C. (2018). *Psicomotricità. Valutazione e metodi nell'intervento* [Psychomotricity. Assessment and intervention methods]. Roma: Carocci.
- Guzmán, F. (2014). *Instrumentos de planificación curricular*. Universidad San Ignacio de Loyola. Documento de trabajo universitario.
- Girón, R., y Flores, G. (2018). La motricidad en educación infantil, grado de desarrollo y compromiso docente. *Revista de educación física: renovar la teoría y práctica*, (107), 11-16.
- Hayashi. M. (2014). *El desarrollo psicomotor de los niños de 5 años del PRONOEI "Semillitas del Pacífico", Carabayllo, 2014*. (Tesis de maestría). Universidad Cesar Vallejo, Lima.
- Herberth, W. (2018). The identification of children with developmental coordination disorder by class and physical education teachers. *British Journal of Educational Psychology*, 67(1), 55 – 67
- Hernández, R., Fernández, C., y Baptista, L. (2016). Metodología de la investigación. 6ta Edición-A. México DF: MacGraw Hill Interamericana.
- Hidalgo, J. (2015). Diseño, validación y aplicación de una hoja de observación para la evaluación de la psicomotricidad Acuática (HOEPA) en edad infantil. *Sportis Scientific Technical Journal*, 1 (3), pp. 270-292. Recuperado de http://revistas.ucd.es/index.php/SPORTIS/article/view/1418/pdf_14. Acceso el 30 de mayo de 2019.
- Ingaruca, O. (2018). *Desarrollo curricular de la educación física en la educación infantil*. (pp. 93-104). Lima: Mantaro.
- Klaus, J., y Berger, B. (2017). *Motor learning and performance: A situation-based learning approach*. Champaign, IL: Human Kinetics.
- Lasaga, F., y Ríes, H. (2018). *Tratamiento de la Psicomotricidad en el Segundo Ciclo de La Educación Infantil*. (Tesis doctoral). Facultad de Ciencias de la Educación de la Especialidad de Maestros-Educación Infantil de la Universidad de Sevilla.
- Le Boulch, J. (2006). *El desarrollo psicomotor desde el nacimiento a los seis años*. Madrid: Doñate.
- Luque, D. (2017). *Juegos tradicionales como alternativa de enseñanza para el desarrollo integral de niños de 4 a 6 años de edad*. (Tesis doctoral). Universidad Santa Cruz de Atures, Estado Amazonas. Colombia.
- MacCallister, R. (2018). *Movement activities and therapy methods as a support of the preschool children's development*. In Inclusion, Therapy, Development Support

- as the Problems of Contemporary Education, (eds.) T. Senko, I. Bugajska-Bigos, B. Lisowska, 317-330. Nowy Sącz: Nova Sandec
- Ministerio de Educación (2016). *Currículo Nacional*. Lima: Metrocolors editores.
- Minedu. (2017). *Plan de Fortalecimiento de la Educación Física y el Deporte Escolar*. Motricidad y Corporeidad. Lima: Metrocolors Editores.
- Ministerio de Salud, (2016). *Programa de desarrollo de motricidad y salud corporal*. Documento del Plan Nacional de salud preventiva. DISA sur. Lima.
- Monroe, Y. (2017). *Understanding of Physical Development in Young Children*. Accessed May 01, 2019. <http://www.ag.ndsu.edu/pubs/yf/famsci/fs632.pdf>
- Muñoz, P. (2014). *Propuesta Pedagógica para la utilización del juego como recurso educacional al inicio, desarrollo y cierre del proceso enseñanza y aprendizaje en Niños del 1º grado de Educación Básica*. (Tesis doctoral). Universidad de Sevilla, España.
- Pateti, Y. (2014). Reflexiones acerca de la corporeidad en la escuela: Hacia la despedagogización del cuerpo. *PARADIGMA*, Vol. XXVIII, N° 1, junio de 2019 / 105-129.
- Piaget, J. (1986). *La formación del símbolo en el niño*. México: F.C.E
- Polanco, B. y Rojas, G. (2012). *Estrategias metodológicas de la Educación Física en Educación Infantil*. Madrid: Paidós.
- Roncancio, L. (2017). *La Actividad Física Como Juego en la Educación Inicial de los Niños Preescolares*. (Tesis de maestría) Universidad de San Clemente. Sando Domingo.
- Rodríguez, R. (2012). *La educación de las emociones a partir del cuerpo en movimiento*. Recuperado de: <http://es.slideshare.net/irenepellicer/la-educacin-de-las-emociones-a-partir-del-cuerpo-en-movimiento-andorra-2012>.
- Sabater, W. (2015). *Applications of Vygotskian theory to early childhood education: Moving toward a new teaching-learning paradigm*. *Advances in Early Education and Day Care*, 7, 295-317.
- Santana, P: (2016). *La educación motriz para niños de 0 a 6 años*. (pp. 11-14). Madrid: Biblioteca Nueva.
- Santucci, D. (2014). *La contemporaneidad*. Manual de Coordinación motriz. Buenos Aires: Losada.
- Sargallo, F. (2016). *Psicología del desarrollo*. Vol. I. Caracas: Universidad Nacional Abierta.

- Sarle, P. (2018). *Jugar en la escuela: los espacios intermedios en la relación juego y enseñanza*. Recuperado el 15 de Marzo de 2019, de <https://bit.ly/2T9xMWQ>
- Sellitz, C. (1996). *Metodología de la investigación*. Biblioteca, Campus Oriente, San Joaquín, Humanidades. Descripción física, 826 páginas. ISBN, 8432120251.
- Terry, J. (2014). *Análisis de la Influencia de la Metodología de la Intervención Psicomotriz sobre el Desarrollo de las Habilidades Motrices en niños de 3 a 5 años pertenecientes al curso de 1° de Educación Infantil en el Colegio Marista La Merced - Fuensanta de Murcia*. (Tesis doctoral) Universidad de Murcia, España.
- Torres, A. (2018). *Desarrollo psicomotor y rendimiento académico en estudiantes de educación inicial de 5 años de dos instituciones educativas del distrito de Pachacamac UGEL N°1, 2017*. (Tesis de maestría). Universidad Nacional de Educación. EGV. Chosica.
- Trujillo, N. (2018). *Desarrollo Psicomotor y las capacidades del área de comunicación de los niños de 5 años del nivel inicial de la I.E. "Santa Rosa" N°20501, Pativilca - Barranca, 2018*. (Tesis de maestría). Universidad Privada Antenor Orrego. Trujillo.
- Vásquez, M. (2018). *Nivel de psicomotricidad en niños y niñas de 3 y 5 años de la Institución Educativa "Niño Jesús de Praga" del ámbito urbano y la institución educativa N°1675" del ámbito urbano-marginal de la provincia de Huarney, en el año 2018*. (Tesis de maestría). Universidad César Vallejo, Trujillo.
- Wallon, H. (1985). *El papel del "otro" en la conciencia del "yo". Estudios sobre Psicología genética de la personalidad*. Buenos Aires: Ed Lautaro.
- Wigant, P. (2014). *Psychomotorische Entwicklungsförderung, Bd. 1: Motopädagogik*. Dortmund: Modernes Lernen.
- Zamudio, L. (2012). Asociación española de coordinación motriz. *Revista mensual de información pedagógica. XXI-EDC*.
- Zimmer, R. (2013). *Using the body to discover language: Fun approaches to language and literacy*. In Prepare for life, (eds.) J.F. Maas, S.C. Ehmig, C. Seelmann, 27-32. Mainz: Stiftung Lesen.

Anexo 1: Matriz de consistencia

Programa “Mis juegos favoritos” en el desarrollo psicomotor de los niños de 5 años de una Institución Educativa, 2019

Problema	Objetivos	Hipótesis	Dimensiones e indicadores				
Problema general ¿Cuáles son los efecto de la aplicación del Programa “Mis juegos favoritos” en el desarrollo psicomotor de los niños de 5 años de la Institución Educativa N° 2058 Virgen de la Medalla Milagrosa del distrito de Independencia 2019?	Objetivo general Determinar los efecto de la aplicación del Programa “Mis juegos favoritos” en el desarrollo psicomotor de los niños de 5 años de la Institución Educativa N° 2058 Virgen de la Medalla Milagrosa del distrito de Independencia 2019	Hipótesis general La aplicación del Programa “Mis juegos favoritos” causa efectos significativos en el desarrollo psicomotor de los niños de 5 años de la Institución Educativa N° 2058 Virgen de la Medalla Milagrosa del distrito de Independencia 2019	Variable Independiente: Programa “Mis juegos favoritos”				
			Contenidos	Estrategias	Sesiones	Instrumento	
			Juegos reglados	Estructuración de actividades Secuencializacion de actividades	Sesiones de aprendizaje Aplicados de manera sistemática	Programa de Juegos intencionados para el desarrollo psicomotriz	
			Juegos no reglados”	Integración de actividades significativos Fomenta de motricidad			
			Socialización	Integración de procesos Desarrolla movimientos condicionales			
Variable Dependiente: Desarrollo Psicomotor							
			Dimensiones	Indicadores	Ítems	Escala	Nivel y Rango
			Esquema corporal	Reconocimiento de su cuerpo	1, 2, 3, 4	Test de desarrollo psicomotor Minedu (2017)	Inicio
				Representación de si mismo	5, 6, 7, 8		Proceso
			Conciencia corporal	Percepción y conocimiento corporal	9, 10, 11 12	Lo hace No lo hace	Logrado
				Concienciación y verbalización	13, 14, 15		
			Motricidad	Percepción espacio temporal	16, 17, 18		
				Ritmo y relaciones	19, 20, 21		
				Coordinaciones	22, 23, 24		

TIPO Y DISEÑO	POBLACIÓN Y MUESTRA	TÉCNICAS E INSTRUMENTOS	ESTADÍSTICA DE ANÁLISIS								
<p>Tipo de estudio Es un estudio denominado aplicado, en este respecto se concibe que se pueda realizar un proceso de inducción (Ayala 2018) la misma que tiene por finalidad generar cambios mediante un proceso de tratamiento sistemático (Sellitz 1996) en la cual se considera que el planteamiento básico es modificar el estado de una variable mediante la imposición de otra variable de manera seguida,</p> <p>Diseño de estudio Para el caso, considerando el enfoque y tipo de estudio en la cual se busca el cambio de una variable con acción de otra variable, se determina que el estudio se ajusta al procedimiento del diseño cuasi experimental conformado por dos grupos de estudio a las cuales se les aplica la medición previa y posterior (Hernández, Fernández y Baptista, 2016) siendo el propósito establecer las diferencias entre los grupos que son sometidos a tratamiento sobre la misma problemática pero con métodos alternos, en este caso, el desarrollo de la psicomotricidad mediante la aplicación de un Programa de “Mis juegos favoritos” el diagrama de dicho estudio es el siguiente:</p> <table> <tr> <td>GE</td><td>01</td><td>X</td><td>02</td></tr> <tr> <td>GC</td><td>03</td><td>-</td><td>04</td></tr> </table> <p>Dónde: Grupo experimenta Grupo control 01, 03, Medición de Pretest Desarrollo Psicomotor 02, 04 Medición Postest Desarrollo Psicomotor X, Tratamiento experimental Programa “Mis juegos favoritos”</p>	GE	01	X	02	GC	03	-	04	<p>Muestra La muestra es intencional, en la medida que se toma de forma arbitraria, es decir se elige de manera directa, por conveniencia, este procedimiento es fundamentado por Hernández, Fernández y Baptista (2016) ya que el objeto del estudio es una particularidad que requiere un tratamiento específico, la misma que permite la selección o lección por una característica común, en este caso se trata de desarrollar la capacidad psicomotriz de niños que presentaron deficiencias durante la observación y planteamiento del problema.</p> <p>Muestreo Como se especificó anteriormente la selección es de forma intencional, para ello, se establecieron criterios básicos de participación es decir solo integran niños con resultados de deficiencia del desarrollo psicomotor, ya que se tiene como propósito realizar un proceso de inducción de 10 sesiones de enseñanza aprendizaje. Para el caso se seleccionó de la siguiente forma: Turno mañana 3 secciones, total 25 participantes (13 niñas y 12 niños) Turno tarde 2 sección, total 25 participantes (10 niñas y 15 niños) Es decir la muestra está compuesta por el total de 50 participantes de 5 años de edad en la cual por la forma de selección y determinación de que se encuentran en el mismo nivel de sus capacidades motrices se organiza en dos grupos de trabajo las cuales por facilidad del estudio se denominan: Turno Mañana 18 niños pertenecen al Grupo Experimental Turno tarde 18 niños pertenecen al Grupo Control</p>	<p>Técnica de observación La observación es una técnica específica en la cual se realiza una observación pormenorizada de conductas, actitudes y/o comportamientos de un grupo de individuos quienes realizan acciones inducidas a modificar sus acciones, este tipo de evaluación es una práctica común en el nivel de educación inicial, es decir la aplicación de la lista de chequeo o test de comportamientos se realiza mediante la observación sistemática y persistencia sobre indicadores específicos.</p> <p>Instrumento El instrumento corresponde a las especificaciones técnicas de evaluación psicomotor de la corporeidad, desarrollado por el Ministerio de Educación del Perú, en el Plan de Fortalecimiento de la Educación Física y el Deporte Escolar, traducido en la Curricula Nacional para todo Educación Inicial, vigente a partir del año 2017 cuyo propósito es establecer el nivel de dominio y conciencia de sus movimientos corporales aunados al cuidado de la salud y las relaciones consigo mismo como con los demás, resaltando los aspectos, motrices, cognitivos y afectivos del niño y niña.</p>	<p>El enfoque cuantitativo de estudio permite el uso de la estadística como herramienta base de análisis, por ello, se estructura en la presentación de datos en frecuencias descriptivas, es decir en cantidades y porcentajes de estudiantes en referencia a la diferencia que se pueda encontrar entre los grupos control y experimental, así como del pretest y posttest ya que se trata de variables independientes.</p> <p>La prueba de hipótesis se realiza mediante la aplicación del instrumento coherente, para ello, el primer paso es la determinación de la distribución de datos, ello permite la determinación de uso de una prueba paramétrica o no paramétrica.</p>
GE	01	X	02								
GC	03	-	04								

Anexo 2: Instrumento de recolección de datos

PERÚ	Ministerio de Educación	Viceministerio de Gestión Pedagógica	Dirección General de Educación Básica Regular	Dirección de Educación Física y Deporte
-------------	-------------------------	--------------------------------------	-----------------------------------------------	-----------------------------------------

TEST DE DETERMINACIÓN DEL NIVEL DEL DESARROLLO PSICOMOTOR NIÑOS Y NIÑAS DE 5 AÑOS

Nombre del niño o niña		
apellido paterno	apellido materno	nombres
R.U.N.	Fecha de nacimiento	Edad del niño o niña
	años meses días	años meses días
Número de ficha	Fecha del examen	
	año mes día	año mes día

ESTIMADO APLICADOR

El presente instrumento tiene por finalidad determinar el nivel de psicomotricidad en el enfoque de la corporeidad, por lo que debe preciar con claridad las especificaciones que se presentan a continuación:

Logrado (3)	Proceso (2)	Inicio (1)
Cuando el niño/niña alcanza realizar las actividades mostrando esfuerzo, precisando de tiempo extra y apoyo de alguno de los pares o guías.	Cuando el niño/niña realiza las actividades con dificultad, requiere mayor tiempo de comprensión, y apoyo de pares o guías, presenta dificultades de motricidad	Cuando el niño/niña no logra realizar todas las actividades presentadas, muestra alta dificultad motriz, cognitiva que requiere el apoyo constante de pares y guías.

LO HACE	NO LO HACE
1	0

	SUB TEST 1: ESQUEMA CORPORAL	0	1
1	Percibe y expresa la relación física entre pares y adultos.		
2	Percibe y expresa la relación intelectual entre pares y adultos.		
3	Percibe y expresa la relación afectiva entre pares y adultos		
4	Identifica las partes de su cuerpo distinguiendo inferiores y superiores		
5	Identifica y describe las características de su rostro		
6	Identifica sus características físicas y morfológicas distinguiéndose de los demás		
7	Discrimina las partes de su cuerpo mostrando las características particulares		
8	Se traslada con propiedad utilizando sus segmentos en cuadrupedia en relación a objetos		
9	Realiza flexiones tocándose las partes posteriores del cuerpo identificándolos		
10	Reconoce con todo su cuerpo movimientos con cambios energéticos		
11	Realiza acciones diferenciando su derecha y su izquierda mediante un estímulo relacional		
12	Visualiza el punto de intersección que hay entre sus ojos y sus manos		
	SUB TEST 2: CONCIENCIA CORPORAL		
13	Integra el conocimiento de las partes del cuerpo en la ejecución del fraseo de movimiento		
14	Reconoce las distintas orientaciones y direcciones espaciales durante el fraseo de movimiento		
15	Se organiza con el tiempo y el espacio en relación al grupo durante el fraseo de movimiento		
16	Dibuja su cabeza y detalles del rostro: ojos, nariz, boca, orejas, pestañas, cejas y cabello		
17	Dibuja extremidades: brazos, pies y piernas proporcionadas.		

18	Dibuja en forma disociada el torso de la pelvis		
	SUB TEST 3: MOTRICIDAD CORPORAL		
19	Lanza con una mano la pelota hacia un punto que se le indica.		
20	Permanece parado en un pie sin apoyo.		
21	Salta sobre un objeto con los pies juntos.		
22	Salta con un pie con o sin avance y sin apoyo.		
23	Coge la pelota con las dos manos.		
24	Camina hacia adelante en línea recta con apoyo tocando talón y punta.		

ANEXO 3. PLAN DE APLICACIÓN

Programa de aplicación “mis juegos favoritos”

Fundamentación

El juego es una actividad presente en todos los seres humanos. Los etólogos lo han identificado con un posible patrón fijo de comportamiento en la ontogénesis humana, que se ha consolidado a lo largo de la evolución de la especie (filogénesis).

Su universalidad es el mejor indicativo de la función primordial que debe cumplir a lo largo del ciclo vital de cada individuo. Habitualmente se le asocia con la infancia, pero lo cierto es que se manifiesta a lo largo de toda la vida del hombre, incluso hasta en la ancianidad. Popularmente se le identifica con diversión, satisfacción y ocio, con la actividad contraria a la actividad laboral, que normalmente es evaluada positivamente por quien la realiza. Pero su trascendencia es mucho mayor, ya que a través del juego las culturas transmiten valores, normas de conducta, resuelven conflictos, educan a sus miembros jóvenes y desarrollan múltiples facetas de su personalidad.

La actividad lúdica posee una naturaleza y unas funciones lo suficientemente complejas, como para que en la actualidad no sea posible una única explicación teórica sobre la misma. Bien porque se aborda desde diferentes marcos teóricos, bien porque los autores se centran en distintos aspectos de su realidad, lo cierto es que a través de la historia aparecen muy diversas explicaciones sobre la naturaleza del juego y el papel que ha desempeñado y puede seguir desempeñando en la vida humana.

Pero no sólo es importante el papel del juego porque desarrolla la capacidad intelectual, sino también porque potencia otros valores humanos como son la afectividad, sociabilidad, motricidad entre otros. El conocimiento no puede adquirirse realmente si no es a partir de una vivencia global en la que se comprometa toda la personalidad del que aprende.

A través del juego el niño irá descubriendo y conociendo el placer de hacer cosas y estar con otros. Es uno de los medios más importantes que tiene para expresar sus más variados sentimientos, intereses y aficiones (No olvidemos que el juego es uno de los primeros lenguajes del niño, una de sus formas de expresión más natural). Está vinculado a la creatividad, la solución de problemas, al desarrollo del lenguaje o de papeles sociales; es decir, con numerosos fenómenos cognoscitivos y sociales. Tiene, entre otras, una clara función educativa, en cuanto que ayuda al niño a desarrollar sus capacidades motoras, mentales, sociales, afectivas y emocionales; además de estimular su interés y su espíritu de observación y exploración para conocer lo que le rodea. El juego se convierte en un proceso de descubrimiento de la realidad exterior a través del cual el niño va formando y reestructurando progresivamente sus conceptos sobre el mundo. Además le ayuda a descubrirse a sí mismo, a conocerse y formar su personalidad.

Mediante el juego y el empleo de juguetes, se puede explicar el desarrollo de cinco parámetros de la personalidad, todos ellos íntimamente unidos entre sí (Michelet,...):

1) La afectividad: El desarrollo de la afectividad se explicita en la etapa infantil en forma de confianza, autonomía, iniciativa, trabajo e identidad (Spitz,...; Wallon,...; Winnicott...). El equilibrio afectivo es esencial para el correcto desarrollo de la personalidad. El juego favorece el desarrollo afectivo o emocional, en cuanto que es una actividad que proporciona placer, entretenimiento y alegría de vivir, permite expresarse libremente, encauzar las energías positivamente y descargar tensiones.

Además, el juego supone a veces un gran esfuerzo por alcanzar metas, lo que crea un compromiso consigo mismo de amplias resonancias afectivas.

También en ocasiones el niño se encuentra en situaciones conflictivas, y para intentar resolver su angustia, dominarla y expresar sus sentimientos, tiene necesidad de establecer relaciones afectivas con determinados objetos. El juguete se convierte entonces en confidente, en soporte de una transferencia afectiva.

El niño y la niña tienen además necesidad de apoyarse sobre lo real, de revivir situaciones, de intensificar personajes para poder afirmarse, situarse afectivamente en el mundo de los adultos y poder entenderlo. En los primeros años, tanto los juguetes típicamente afectivos (peluches, muñecos y animales), como los que favorecen la imitación de situaciones adultas (lavarse, vestirse, peinarse...) pueden favorecer el desarrollo de una buena afectividad.

En otras ocasiones el juego del niño supone una posibilidad de aislarse de la realidad, y por tanto de encontrarse a sí mismo, tal como él desea ser. En este sentido, el juego ha sido y es muy utilizado en psicoterapia como vía de exploración del psiquismo infantil.

2) La motricidad: El desarrollo motor del niño/a es determinante para su evolución general. La actividad psicomotriz proporciona al niño sensaciones corporales agradables, además de contribuir al proceso de maduración, separación e independización motriz. Mediante esta actividad va conociendo su esquema corporal, desarrollando e integrando aspectos neuromusculares como la coordinación y el equilibrio, desarrollando sus capacidades sensoriales, y adquiriendo destreza y agilidad.

Determinados juegos y juguetes son un importante soporte para el desarrollo armónico de las funciones psicomotrices, tanto de la motricidad global o movimiento del conjunto del cuerpo, como de la motricidad fina: precisión prensora y habilidad manual que se ve favorecida por materiales lúdicos como el que aquí vamos a trabajar.

3) **La inteligencia:** Inicialmente el desarrollo de las capacidades intelectuales está unido al desarrollo sensorio-motor. El modo de adquirir esas capacidades dependerá tanto de las potencialidades genéticas, como de los recursos y medios que el entorno le ofrezca.

4) **La creatividad:** Niños y niñas tienen la necesidad de expresarse, de dar curso a su fantasía y dotes creativas. Podría decirse que el juego conduce de modo natural a la creatividad porque, en todos los niveles lúdicos, los niños se ven obligados a emplear destrezas y procesos que les proporcionan oportunidades de ser creativos en la expresión, la producción y la invención.

5) **La sociabilidad:** En la medida en que los juegos y los juguetes favorecen la comunicación y el intercambio, ayudan al niño a relacionarse con los otros, a comunicarse con ellos y les prepara para su integración social.

Para facilitar el análisis de las diversas aportaciones del juego al desarrollo psicomotor, intelectual, imaginativo, afectivo social... del niño, presentamos una tabla en la que si bien aparece cada aspecto por separado, es importante señalar que el juego nunca afecta a un solo aspecto de la personalidad humana sino a todos en conjunto, y es esta interacción una de sus manifestaciones más enriquecedoras y que más potencia el desarrollo del hombre.

ASPECTOS QUE MEJORA EL JUEGO			
Desarrollo psicomotor	Desarrollo cognitivo	Desarrollo social	Desarrollo emocional
<ul style="list-style-type: none"> - Coordinación motriz - Equilibrio - Fuerza - Manipulación de objetos - Dominio de los sentidos - Discriminación sensorial - Coordinación visomotora - Capacidad de imitación 	<ul style="list-style-type: none"> - Estimula la atención, la memoria, la imaginación, la creatividad, la discriminación de la fantasía y la realidad, y el pensamiento científico y matemático - Desarrolla el rendimiento la comunicación y el lenguaje, y el pensamiento abstracto 	<p><u>Juegos simbólicos</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Procesos de comunicación y cooperación con los demás - Conocimiento del mundo del adulto - Preparación para la vida laboral - Estimulación del desarrollo moral <p><u>Juegos cooperativos</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Favorecen la comunicación, la unión y la confianza en sí mismos - Potencia el desarrollo de las conductas prosociales - Disminuye las conductas agresivas y pasivas - Facilita la aceptación interracial 	<ul style="list-style-type: none"> - Desarrolla la subjetividad del niño - Produce satisfacción emocional - Controla la ansiedad - Controla la expresión simbólica de la agresividad - Facilita la resolución de conflictos - Facilita patrones de identificación sexual

UNIDAD DE APRENDIZAJE
Jugando aprendemos a controlar los movimientos de nuestro cuerpo

DATOS GENERALES

UGEL

Institución Educativa

Nivel - Aula

Docente

Director

Turno

Justificación: Porque no todos los niños y niñas tienen la misma capacidad de control sobre su cuerpo, en lo que respecta a los estudiantes hemos notado que algunos no coordinan adecuadamente las diferentes partes que lo componen y por lo tanto el efecto de los ejercicios en muchos casos no es el mismo que podemos conseguir con una correcta ejecución. Por ello es importante que sepamos los beneficios que una adecuada coordinación corporal nos va a brindar. Para lo cual la presente unidad de aprendizaje tendrá por finalidad desarrollar a través de la motricidad que los estudiantes puedan reconocer y ubicarse en el espacio asimismo mediante la explicación de juegos y normas de comportamiento puedan desarrollar habilidades y el respeto a las reglas establecidas.

Tema Transversal	Valor
Educación para la convivencia y la ciudadanía	Solidaridad

III- SELECCIÓN DE COMPETENCIAS, CAPACIDADES E INDICADORES DEL ÁREA DE PSICOMOTRICIDAD

ORGANIZADOR/ COMPETENCIAS	CAPACIDADES	CONOCIMIENTOS	ACTITUDES	EVALUACIÓN	
				INDICADORES	TÉCNICAS INSTRUMENTOS
COMPREENSIÓN Y DESARROLLO DE LA CORPOREIDAD Y LA SALUD. Comprende su cuerpo de forma integral, lo utiliza en la ejecución de actividades físicas sencillas, valorándolas como medios para cuidar su salud.	Identifica la fuerza, velocidad, flexibilidad y resistencia en juegos sencillos.	Noción de las capacidades físicas: fuerza, velocidad, flexibilidad y resistencia.	Muestra interés por la práctica de actividades físicas. Disfruta de la práctica de actividades físicas.	Ejecuta posiciones espaciales de adelante atrás, arriba, abajo, izquierda, derecha a través del juego. Realiza actividades físicas que impliquen velocidad mediante el juego.	Observación sistemática: Lista de cotejo
DOMINIO CORPORAL Y EXPRESIÓN CREATIVA. Domina su cuerpo y utiliza sus posibilidades de movimiento para resolver tareas motrices simples, orientarse en el espacio y en el tiempo, expresarse corporalmente y manipular objetos; mostrando espontaneidad en su actuar.	Experimenta su propio ritmo en actividades rítmicas sencillas.	Actividades rítmicas sencillas.	Colabora con sus compañeros en los juegos propuestos.	Ejecuta movimientos siguiendo ritmo de canciones e instrumentos musicales.	Observación sistemática: Lista de cotejo
CONVIVENCIA E INTERACCIÓN SOCIOMOTRIZ. Participa y establece relaciones sociales adecuadas con sus compañeros, al realizar actividades lúdicas y recreativas; respetando reglas sencillas.	Reconoce y practica juegos tradicionales sencillos de su comunidad, respetando a sus compañeros.	Los juegos motores, sensoriales y de expresión	Disfruta participando en el juego	Participa en juegos de su preferencia respetando las reglas.	Observación sistemática: Lista de cotejo

SESIÓN N° 1

TEMA: “JUGUEMOS A UBICARNOS EN DIVERSAS POSICIONES”.

SELECCIÓN DE CAPACIDADES, CONOCIMIENTOS, ACTITUDES E INDICADORES:

COMPETENCIA	CAPACIDAD	CONOCIMIENTO	ACTITUDES	INDICADOR DE EVALUACIÓN	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN
<p>COMPRENSIÓN Y DESARROLLO DE LA CORPOREIDAD Y LA SALUD</p> <p>COMPETENCIA 1: Comprende su cuerpo de forma integral, lo utiliza en la ejecución de actividades físicas sencillas, valorándolas como medios para cuidar su salud.</p>	Identifica la fuerza, velocidad, flexibilidad y resistencia en juegos sencillos.	Noción de las capacidades físicas: fuerza, velocidad, flexibilidad y resistencia.	Muestra interés por la práctica de actividades físicas.	Ejecuta posiciones espaciales de adelante atrás, arriba, abajo, izquierda, derecha a través del juego.	Lista de cotejo.

MOMENTOS PEDAGÓGICOS	SECUENCIA DE ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS	MATERIALES Y/O RECURSOS	TIEMPO
INICIO	<p>El docente trabaja las actividades permanentes: Control de asistencia, aseo corporal, uniformidad. Se indica a los estudiantes realizar el calentamiento corporal recorriendo al contorno de patio o campo deportivo. Desarrollan ejercicios simples de soltura muscular como: Estiramientos, Flexiones, Resistencia, Velocidad</p>	Campo deportivo Colchonetas	90'
PROCESO	<p>El docente invita a los estudiantes a realizar el juego: “LANCEMOS LA PELOTA EN DIVERSAS POSICIONES” Corren libremente por el campo deportivo en un espacio determinado. Luego el docente al toque del silbato lanza la pelota en diferentes posiciones: a la izquierda y todos corren hacia ese lado, a la derecha y todos corren hacia la derecha reconociendo la ubicación de la pelota. Se lanza la pelota hacia arriba y ellos saltan lo más que pueden, cuando la pelota baja se agacha. Los estudiantes también pueden adoptar el papel del profesor Lanzando la pelota en diferentes lados.</p> <p>Responden: ¿Qué posiciones hemos realizado? Mediante otros ejercicios realizan diversas posiciones que indica el profesor, para reforzar su aprendizaje como: Trotar en parejas, tomados de la mano y a la voz del profesor ambos adoptan diversas posiciones.</p>	Pelota Silbato	
CIERRE	<p>Los estudiantes pueden representar el juego realizado graficando en un papelote las posiciones realizadas en el juego, pueden emplear flechas que indiquen las posiciones.</p> <p>EVALUACIÓN: Se recoge información a través de una lista de cotejo sobre la participación de los niños (as) Realizan la metacognición. Responden oralmente: ¿Qué aprendí a través del juego? ¿Cómo lo aprendí? ¿Puedo diferenciar las diversas posiciones? ¿Para qué me sirve lo que aprendí?</p>	<p>Papelote plumones</p> <p>Lista de cotejo</p>	

DIRECCIÓN

SUB DIRECCIÓN

DOCENTE

SESIÓN N° 2

TEMA: “JUGANDO DEMOSTRAMOS NUESTRA VELOCIDAD”.

SELECCIÓN DE CAPACIDADES, CONOCIMIENTOS, ACTITUDES E INDICADORES:

COMPETENCIA	CAPACIDAD	CONOCIMIENTO	ACTITUDES	INDICADOR DE EVALUACIÓN	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN
<p>COMPRESIÓN Y DESARROLLO DE LA CORPOREIDAD Y LA SALUD.</p> <p>COMPETENCIA 1:</p> <p>Comprende su cuerpo de forma integral, lo utiliza en la ejecución de actividades físicas sencillas, valorándolas como medios para cuidar su salud.</p>	Identifica la fuerza, velocidad, flexibilidad y resistencia en juegos sencillos.	Noción de las capacidades físicas: fuerza, velocidad, flexibilidad y resistencia.	Disfruta de la práctica de actividades físicas.	Realiza actividades físicas que impliquen velocidad mediante el juego.	Lista de cotejo.

MOMENTOS PEDAGÓGICOS	SECUENCIA DE ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS	MATERIALES Y/O RECURSOS	TIEMPO
INICIO	<p>El docente trabaja las actividades permanentes:</p> <p>Control de asistencia, aseo corporal, uniformidad.</p> <p>Realizan ejercicios de calentamiento con su cuerpo como:</p> <p>Saltan Corren Marchan</p> <p>Ejercicios de velocidad con movimientos rápidos, lentos, etc.</p>	Ejercicios de calentamiento Campo deportivo	90"
PROCESO	<p>El docente les indica que jugarán a:</p> <p>“LA MADRIGUERA DEL LOBO”</p> <p>Los niños(as) en el campo deportivo hacen una ronda y al centro se ubicará un niño que hará de lobo, afuera de la ronda se ubicará otro estudiante que hará de conejo.</p> <p>El docente anima el juego con canciones mientras que los estudiantes van dando vueltas en ronda.</p> <p>Seguidamente indicará que al toque del silbato se suelten de la mano y dejen salir al lobo de su madriguera, el niño que hará de lobo intentará atrapar al conejo, este tendrá que correr para no ser atrapado y lograr entrar a la madriguera para ponerse a salvo.</p> <p>El juego debe repetirse de tal modo que todos los niños(as) participen.</p> <p>Realizan actividades que reforzarán lo trabajado como por ejemplo:</p> <p>Se desplazan libremente por el campo, a la voz del profesor o al escuchar el silbato corren hacia él tratando de llegar primero para coger una pelota.</p> <p>El profesor le entregará la pelota al niño(a) que llegue primero y este hará lo mismo, es decir, adoptará el papel del profesor.</p>	Canciones Silbato	
CIERRE	<p>EVALUACIÓN:</p> <p>Se recoge información a través de una lista de cotejo sobre la participación de los niños (as)</p> <p>Realizan la metacognición.</p> <p>Responden oralmente:</p> <p>¿Logré correr lo suficiente para escapar del lobo?</p> <p>¿Cómo lo hice?</p> <p>¿Tuve alguna dificultad?</p> <p>¿Logré superarla? ¿Cómo?</p>	Lista de cotejo	

DIRECCIÓN

SUB DIRECCIÓN

DOCENTE

SESIÓN N° 3

TEMA: “JUGUEMOS CON LOS AROS MUSICALES”.

SELECCIÓN DE CAPACIDADES, CONOCIMIENTOS, ACTITUDES E INDICADORES

COMPETENCIA	CAPACIDAD	CONOCIMIENTO	ACTITUDES	INDICADOR DE EVALUACIÓN	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN
DOMINIO CORPORAL Y EXPRESIÓN CREATIVA. COMPETENCIA 2: Domina su cuerpo y utiliza sus posibilidades de movimiento para resolver tareas motrices simples, orientarse en el espacio y en el tiempo, expresarse corporalmente y manipular objetos; mostrando espontaneidad en su actuar.	Experimenta su propio ritmo en actividades rítmicas sencillas.	Actividades rítmicas sencillas.	Colabora con sus compañeros en los juegos propuestos.	Ejecuta movimientos siguiendo ritmo de canciones e instrumentos musicales.	Lista de cotejo.

MOMENTOS PEDAGÓGICOS	SECUENCIA DE ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS	MATERIALES Y/O RECURSOS	TIEMPO
INICIO	El docente trabaja las actividades permanentes: Control de asistencia, aseo corporal, uniformidad. Realizan actividades de calentamiento, lo que permitirá que los niños suelten los músculos y eviten la rigidez y la tensión. Esto hará que se aumente el ritmo cardíaco y, preparen el cuerpo para el ejercicio físico al mismo tiempo acelera los impulsos nerviosos, mejorando los reflejos y envía sangre oxigenada a los músculos, lo cual reduce el riesgo de sufrir lesiones, especialmente en los tendones. Recorren el contorno del campo deportivo, luego realizan ejercicios simples como: Coordinación Suspensiones Flexibilidad Velocidad	Ejercicio de calentamiento Campo deportivo	90"
PROCESO	El docente les indica que jugarán a: “LOS AROS MUSICALES” Para el juego se disponen tantos aros como jugadores formando un círculo. El docente hará la explicación del juego como sigue: Los (jugadores) niños(as) se sitúan de pie por fuera de los aros. Mientras suena la música, todos se mueven a su ritmo dando vueltas alrededor, siempre en el mismo sentido. Cuando la música deja de oírse todos buscan un aro en el cual meterse y se va retirando un aro cada vez que la música deja de oírse. El objetivo del juego es ver en cuantos aros es capaz de meterse el grupo entero. Lógicamente varias personas pueden compartir un mismo aro. Los alumnos proponen diversas formas de desplazarse. Puede comenzarse con un mayor número de aros.	Música, instrumentos musicales Aros	
CIERRE	Gimnasia de elección libre: Caminan dentro del campo de juego, a una voz tomar la posición del diafragma, relajarse completamente, yendo abajo y arriba con los brazos extendidos. Trotar dentro del campo de juego, a una voz tomar la posición del diafragma, hacer extensión del tronco atrás con los brazos extendidos. EVALUACIÓN: Se recoge información a través de una lista de cotejo sobre la participación de los niños (as) Realizan la metacognición. Responden oralmente: ¿Realicé movimientos siguiendo el ritmo de canciones mientras jugaba? ¿Me fue fácil hacerlo? ¿Tuve alguna dificultad? ¿Logré superarla? ¿Cómo?	Lista de cotejo	

DIRECCIÓN

SUB DIRECCIÓN

DOCENTE

SESIÓN N°4

TEMA: “JUGUEMOS A LOS INMÓVILES”.

SELECCIÓN DE CAPACIDADES, CONOCIMIENTOS, ACTITUDES E INDICADORES

COMPETENCIA	CAPACIDAD	CONOCIMIENTO	ACTITUDES	INDICADOR DE EVALUACIÓN	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN
CONVIVENCIA E INTERACCIÓN SOCIOMOTRIZ. COMPETENCIA 3. Participa y establece relaciones sociales adecuadas con sus compañeros, al realizar actividades lúdicas y recreativas; respetando reglas sencillas.	Reconoce y practica juegos tradicionales sencillos de su comunidad, respetando a sus compañeros.	Los juegos motores, sensoriales y de expresión	Disfruta participando en el juego	Participa en juegos de su preferencia respetando las reglas.	Lista de cotejo.

MOMENTOS PEDAGÓGICOS	SECUENCIA DE ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS	MATERIALES Y/O RECURSOS	TIEMPO
INICIO	El docente trabaja las actividades permanentes: Control de asistencia, aseo corporal, uniformidad. Realizan actividades de calentamiento, guiadas por el docente, Trotan alrededor del campo deportivo. Saltan. Corren Practican diversos movimientos siguiendo reglas establecidas.	Ejercicio de calentamiento Campo deportivo	90'
PROCESO	Realizan el siguiente juego: JUGANDO A LOS INMÓVILES” El docente toma una pelota grande y explica a los niños que cada vez que rebote o mueva la pelota, todos los participantes deberán saltar y moverse junto con esta. La condición es que van a moverse “Sin tocarla porque es muy tímida”. Cuando la pelota no se mueva, todos se quedarán quietos. Este juego deberán repetirlo varias veces invitando a los estudiantes a sugerir distintas formas de moverse. Luego los niños (as) se acuestan en una posición cómoda y permanecen quietos. El docente explica que “su amiga” la pelota tímida, únicamente pasará a tocar el cuerpo de aquellos niños que estén completamente inmóviles. Al escuchar el toque de un tambor, todos los participantes se levantan rápidamente e irán en busca de otro lugar donde acostarse, adoptan una posición distinta y esperan a la pelota tímida sin moverse. Esta actividad también se repetirá varias veces.	Pelota Tambor	
CIERRE	Los niños forman un círculo y recuerdan todas las partes de su cuerpo que la pelota tocó durante el juego. EVALUACIÓN: Se recoge información a través de una lista de cotejo sobre la participación de los niños (as) Realizan la meta cognición. Responden oralmente: ¿Me gustó participar del juego? ¿Fue fácil seguir las indicaciones del profesor? ¿Pude mantenerme inmóvil durante el juego?	Lista de cotejo	

DIRECCIÓN

SUB DIRECCIÓN


DOCENTE

SESIÓN N°5

TEMA: “LA CARRERA DE LOS NÚMEROS” ”.

SELECCIÓN DE CAPACIDADES, CONOCIMIENTOS, ACTITUDES E INDICADORES:

COMPETENCIA	CAPACIDAD	CONOCIMIENTO	ACTITUDES	INDICADOR DE EVALUACIÓN	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN
COMPRESIÓN Y DESARROLLO DE LA CORPOREIDAD Y LA SALUD. COMPETENCIA 1: Comprende su cuerpo de forma integral, lo utiliza en la ejecución de actividades físicas sencillas, valorándolas como medios para cuidar su salud.	Identifica y reproduce posturas corporales sencillas.	Nociones elementales del sistema circulatorio y respiratorio. Respiración y postura corporal: situación de reposo.	Disfruta de la práctica de actividades físicas.	Realiza técnicas de respiración al correr y ejecutar desplazamientos.	Lista de cotejo.

MOMENTOS PEDAGÓGICOS	SECUENCIA DE ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS	MATERIALES Y/O RECURSOS	TIEMPO
INICIO	El docente trabaja las actividades permanentes: Control de asistencia, aseo corporal, uniformidad. Antes de realizar ejercicios de calentamiento sienten los latidos de su corazón tocando su pecho. Luego trotan libremente por el campo, al detenerse el docente pide que coloquen la mano en el pecho nuevamente y sientan los latidos de su corazón. Responden: ¿Qué pasó con tu corazón antes y después del ejercicio realizado? ¿Pueden describir lo que sienten? ¿La respiración es la misma que cuando estaban quietos?	Ejercicio de calentamiento Campo deportivo	90'
PROCESO	El docente invita a los estudiantes a participar del juego: “LA CARRERA DE LOS NÚMEROS” Los estudiantes forman varias filas según la cantidad de alumnos, pueden ser de 4 o cinco niños(as) en cada fila, se le asigna un número a cada niño, los números se repetirán para cada fila. A la voz del profesor sale corriendo el número que se indica, hasta una distancia indicada, luego regresa a su ubicación. Gana la carrera los niños que llegan primero. Así se repite el juego, de tal forma que se nombren todos los números y puedan participar todos los niños y niñas.		
CIERRE	Los niños expresan lo que sintieron luego de correr. EVALUACIÓN: Se recoge información a través de una lista de cotejo sobre la participación de los niños (as) Realizan la meta cognición. Responden oralmente: ¿Participé? ¿Fue fácil seguir las indicaciones del profesor? ¿Pude mantenerme inmóvil durante el juego?	Lista de cotejo	

DIRECCIÓN

SUB DIRECCIÓN

DOCENTE

SESIÓN N° 6

TEMA: “LAS PARTES DE MI CUERPO” ”.

SELECCIÓN DE CAPACIDADES, CONOCIMIENTOS, ACTITUDES E INDICADORES

COMPETENCIA	CAPACIDAD	CONOCIMIENTO	ACTITUDES	INDICADOR DE EVALUACIÓN	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN
COMPRESIÓN Y DESARROLLO DE LA CORPOREIDAD Y LA SALUD. COMPETENCIA 1: Comprende su cuerpo de forma integral, lo utiliza en la ejecución de actividades físicas sencillas, valorándolas como medios para cuidar su salud.	Identifica la fuerza, velocidad, flexibilidad y resistencia en juegos sencillos.	Noción de las capacidades físicas: fuerza, velocidad, flexibilidad y resistencia	Disfruta de la práctica de actividades físicas.	Respeto a sus compañeros durante la sesión de aprendizaje.	Lista de cotejo.

MOMENTOS PEDAGÓGICOS	SECUENCIA DE ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS	MATERIALES Y/O RECURSOS	TIEMPO
INICIO	El docente trabaja las actividades permanentes: Control de asistencia, aseo corporal, uniformidad. Salen al patio y realizar ejercicios de calentamiento. Caminan, trotan dispersos por todo el campo deportivo, realizan ejercicios de coordinación global y segmentaria en base a circuitos.	Ejercicio de calentamiento Campo deportivo	90"
PROCESO	El profesor invita a los estudiantes a jugar: “LAS PARTES DE MI CUERPO” El profesor coloca aros formando un círculo alrededor del patio y un aro en el centro. En cada aro se colocan dos niños excepto en el aro del centro, en el que solo hay uno. El niño(a) que está en el centro irá diciendo partes del cuerpo. Los demás deben tocar a su pareja con la parte nombrada y utilizando la propia (mano, pie, rodilla, codo, cabeza, espalda, etc.) Cuando el del centro toca el silbato y dice algo que no es parte del cuerpo, todos han de cambiar de pareja y de aro, lo que aprovecha el del centro para tomar el lugar de otro compañero en un aro. El que se queda solo pasa al centro.	Silbato Aros	
CIERRE	Realizan gimnasia preparatoria: Trotar cada 4 pasos, levantar la rodilla a la altura del pecho, primero con la pierna derecha, luego con la pierna izquierda. EVALUACIÓN: Se recoge información a través de una lista de cotejo sobre la participación de los niños (as) Realizan la meta cognición. Responden oralmente: ¿Me gustó participar del juego? ¿Seguí correctamente las indicaciones? ¿Pude reconocer las partes del cuerpo?	Lista de cotejo	

DIRECCIÓN

SUB DIRECCIÓN

DOCENTE

SESIÓN N°7

TEMA: “LA CORRIENTE ELÉCTRICA” ”.

SELECCIÓN DE CAPACIDADES, CONOCIMIENTOS, ACTITUDES E INDICADORES

COMPETENCIA	CAPACIDAD	CONOCIMIENTO	ACTITUDES	INDICADOR DE EVALUACIÓN	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN
COMPRESIÓN Y DESARROLLO DE LA CORPOREIDAD Y LA SALUD. COMPETENCIA 1: Comprende su cuerpo de forma integral, lo utiliza en la ejecución de actividades físicas sencillas, valorándolas como medios para cuidar su salud.	Reconoce las partes de su cuerpo en actividades motrices sencillas.	Noción del cuerpo como totalidad.	Cuida su cuerpo y el de los otros.	Ejecuta movimientos finos con sus partes gruesas.	Lista de cotejo.

MOMENTOS PEDAGÓGICOS	SECUENCIA DE ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS	MATERIALES Y/O RECURSOS	TIEMPO
INICIO	Los niños realizan ejercicios de calentamiento, estos deben ser lo suficientemente fuerte como para elevar el ritmo cardíaco y preparar los músculos que se van a usar durante la actividad. Por ejemplo: Si van a correr cinco minutos a un ritmo relajado pueden calentar empezando a trotar muy lentamente o pueden caminar un minuto o dos antes de empezar a correr.	Ejercicio de calentamiento Campo deportivo	90'
PROCESO	Los estudiantes se colocan en dos hileras, frente a frente tomados de las manos, en una señal, los integrantes de cada hilera empiezan a apretar la mano de su compañero que está a su lado izquierdo; hasta que el último recibe un apretón y levante un pañuelo del suelo. Los niños pueden jugar de diferentes formas, pasan la corriente hombro con hombro, rodilla con rodilla, frente con frente, etc.	pañuelo	
CIERRE	Ejecutan actividades de relajamiento: Caminan por todo el campo disponible, a una voz o al silbato, sentarse y cruzar las piernas, hacer rotación de tobillos con ayuda de las dos manos. EVALUACIÓN: Se recoge información a través de una lista de cotejo. Realizan la meta cognición. Responden oralmente: ¿Me divertí y aprendí jugando? ¿Participé ordenadamente? ¿Para qué me sirve?	Lista de cotejo	

DIRECCIÓN

SUB DIRECCIÓN


DOCENTE

SESIÓN N°8

TEMA: “SOY UN EQUILIBRISTA”

SELECCIÓN DE CAPACIDADES, CONOCIMIENTOS, ACTITUDES E INDICADORES

COMPETENCIA	CAPACIDAD	CONOCIMIENTO	ACTITUDES	INDICADOR DE EVALUACIÓN	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN
DOMINIO CORPORAL Y EXPRESIÓN CREATIVA COMPETENCIA 1: Domina su cuerpo y utiliza sus posibilidades de movimiento para resolver tareas motrices simples, orientarse en el espacio y en el tiempo, expresarse corporalmente y manipular objetos; mostrando espontaneidad en su actuar.	Explora su coordinación motora fina y gruesa en actividades motrices.	Actividades rítmicas sencillas.	Participa activamente en las tareas de movimiento.	Mantiene el equilibrio en juegos sencillos.	Lista de cotejo.

MOMENTOS PEDAGÓGICOS	SECUENCIA DE ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS	MATERIALES Y/O RECURSOS	TIEMPO
INICIO	Se indica a los estudiantes realizar ejercicios de calentamiento corporal, corren al contorno del campo deportivo, ejecutando ejercicios simples tales como: Coordinación. Suspensiones. ResistenciaFlexibilidad	Ejercicio de calentamiento Campo deportivo	90"
PROCESO	<p>Pregunta a los niños(as) saben ¿Qué es un equilibrista? ¿Conoces a un equilibrista? ¿Les gustaría jugar al equilibrista?</p>  <p>Los estudiantes colocan una soga; seguidamente tratan de mantenerse en ella. Luego la profesora se ubicará en el centro de la forma que pueda verlos. Les dice que al toque del silbato realizarán las siguientes indicaciones: Giramos con un pie. Giramos con el otro pie. Giramos en el aire. Bailamos con un pie. Otros ejercicios más. El profesor indica que el niño que no mantiene el equilibrio sale del juego y así sucesivamente. Van quedando los niños que si tienen equilibrio.</p>	silbato soga	
CIERRE	<p>EVALUACIÓN:</p> <p>Se recoge información a través de una lista de cotejo. Realizan la meta cognición. Responden oralmente: ¿Aprendí a mantener el equilibrio? ¿Cómo lo hice? ¿Para qué me sirve?</p>	Lista de cotejo	

DIRECCIÓN

SUB DIRECCIÓN

DOCENTE

SESIÓN DE APRENDIZAJE 9

Área: PSICOMOTRICIDAD

TEMA:

SELECCIÓN DE CAPACIDADES, CONOCIMIENTOS, ACTITUDES E INDICADORES:

CAPACIDADES	CAPACIDAD	CONOCIMIENTO	ACTITUDES	INDICADOR DE EVALUACIÓN	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN
CONVIVENCIA E INTERACCIÓN SOCIOMOTRIZ. Participa y establece relaciones sociales adecuadas con sus compañeros, al realizar actividades lúdicas y recreativas; respetando reglas sencillas.	Reconoce y practica juegos tradicionales sencillos de su comunidad, respetando a sus compañeros.	Los juegos motores, sensoriales y de expresión	Disfruta participando en el juego	Participa en juegos de su preferencia respetando las reglas.	Lista de cotejo.

MOMENTOS PEDAGÓGICOS	SECUENCIA DE ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS	MATERIALES Y/O RECURSOS	TIEMPO
INICIO	El docente trabaja las actividades permanentes: Control de asistencia, aseo corporal, uniformidad. Realizan actividades de calentamiento, guiadas por el docente, <ul style="list-style-type: none"> Trotan alrededor del campo deportivo. Saltan. Corren Practican diversos movimientos siguiendo reglas establecidas.	Ejercicio de calentamiento Campo deportivo	90"
PROCESO	Realizan el siguiente juego: “JUGANDO A LOS INMÓVILES” El docente toma una pelota grande y explica a los niños que cada vez que rebote o mueva la pelota, todos los participantes deberán saltar y moverse junto con esta. La condición es que van a moverse “Sin tocarla porque es muy tímida”. Cuando la pelota no se mueva, todos se quedarán quietos. Este juego deberán repetirlo varias veces invitando a los estudiantes a sugerir distintas formas de moverse. Luego los niños (as) se acuestan en una posición cómoda y permanecen quietos. El docente explica que “su amiga” la pelota tímida, únicamente pasará a tocar el cuerpo de aquellos niños que estén completamente inmóviles. Al escuchar el toque de un tambor, todos los participantes se levantan rápidamente e irán en busca de otro lugar donde acostarse, adoptan una posición distinta y esperan a la pelota tímida sin moverse. Esta actividad también se repetirá varias veces.	Pelota Tambor	
CIERRE	Los niños forman un círculo y recuerdan todas las partes de su cuerpo que la pelota tocó durante el juego. EVALUACIÓN: Se recoge información a través de una lista de cotejo sobre la participación de los niños (as) Realizan la meta cognición. Responden oralmente: ¿Me gustó participar del juego? ¿Fue fácil seguir las indicaciones del profesor? ¿Pude mantenerme inmóvil durante el juego?	Lista de cotejo	

DIRECCIÓN

SUB DIRECCIÓN

DOCENTE

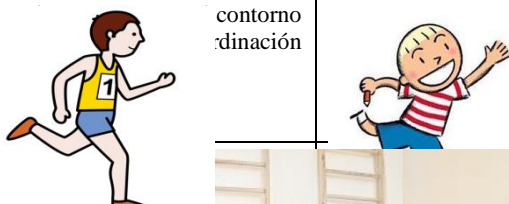

SESIÓN DE APRENDIZAJE 9

Área: PSICOMOTRICIDAD.

TEMA: “JUGUEMOS CON LOS AROS MUSICALES”.SELECCIÓN DE CAPACIDADES, CONOCIMIENTOS,

ACTITUDES E INDICADORES:

CAPACIDADES	CAPACIDAD	CONOCIMIENTO	ACTITUDES	INDICADOR DE EVALUACIÓN	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN
DOMINIO CORPORAL Y EXPRESIÓN CREATIVA. Domina su cuerpo y utiliza sus posibilidades de movimiento para resolver tareas motrices simples, orientarse en el espacio y en el tiempo, expresarse corporalmente y manipular objetos; mostrando espontaneidad en su actuar.	Experimenta su propio ritmo en actividades rítmicas sencillas.	Actividades rítmicas sencillas.	Colabora con sus compañeros en los juegos propuestos.	Ejecuta movimientos siguiendo ritmo de canciones e instrumentos musicales.	Lista de cotejo.

MOMENTOS PEDAGÓGICOS	SECUENCIA DE ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS	MATERIALES Y/O RECURSOS	TIEMPO
INICIO	<p>El docente trabaja las actividades permanentes: Control de asistencia, aseo corporal, uniformidad. Realizan actividades de calentamiento, lo que permitirá que los niños suelten los músculos y eviten la rigidez y la tensión. Esto hará que se aumente el ritmo cardiaco y, preparen el cuerpo para el ejercicio físico al mismo tiempo acelera los impulsos nerviosos, mejorando los reflejos y envía sangre oxigenada a los músculos, lo cual reduce el riesgo de sufrir lesiones, especialmente en el campo deportivo, luego realizan ejercicio:</p> <ul style="list-style-type: none"> Flexibilidad Velocidad 	<p>Ejercicio de calentamiento Campo deportivo</p> 	90"
PROCESO	<p>El docente les indica que jugarán a: “LOS AROS MUSICALES”</p> <p>Para el juego se disponen tantos aros como jugadores formando un círculo. El docente hará la explicación del juego como sigue: Los (jugadores) niños(as) se sitúan de pie por fuera de los aros musicales, todos se mueven a su ritmo dando vueltas alrededor, en el mismo sentido. Cuando la música deja de oírse todos buscan un aro en el cual meterse. El objetivo del juego es ver en cuantos aros es capaz de meterse. Lógicamente varias personas pueden compartir un mismo aro. Los alumnos proponen diversas formas de desplazarse. Puede comenzarse con un mayor número de aros.</p> 		
CIERRE	<p>Gimnasia de elección libre: Caminan dentro del campo de juego, a una voz tomar la posición del diafragma, relajarse completamente, yendo abajo y arriba con los brazos extendidos. Trotar dentro del campo de juego, a una voz tomar la posición del diafragma, hacer extensión del tronco atrás con los brazos extendidos.</p> <p>EVALUACIÓN: Se recoge información a través de una lista de cotejo sobre la participación de los niños (as) Realizan la metacognición. Responden oralmente: ¿Realicé movimientos siguiendo el ritmo de canciones mientras jugaba? ¿Me fue fácil hacerlo? ¿Tuve alguna dificultad? ¿Logré superarla? ¿Cómo?</p>	Lista de cotejo	

DIRECCIÓN

SUB DIRECCIÓN

DOCENTE

Anexo 4: Base de datos

BASE DE DATOS DEL DESARROLLO PSICOMOTRIZ GRUPO PRETEST CONTROL																												
	SUB TEST 1: ESQUEMA CORPORAL												SUB TEST 2: CONCIENCIA CORPORAL							SUB TEST 3: MOTRICIDAD CORPORAL								
Nº	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	ST	13	14	15	16	17	18	ST	19	20	21	22	23	24	ST	TOTAL
1	1	0	0	0	1	1	0	1	1	0	1	0	6	1	0	1	1	0	1	4	0	1	0	1	0	1	3	13
2	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	0	1	9	0	1	1	1	1	0	4	1	0	1	0	1	1	4	17
3	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	10	1	0	0	0	0	1	2	1	1	1	1	0	0	4	16
4	1	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	2	1	0	0	1	1	0	3	0	1	0	1	0	0	2	7
5	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	9	0	0	1	1	0	0	2	1	0	1	0	0	1	3	14
6	0	1	0	1	1	1	0	0	1	1	1	0	7	1	1	0	0	1	1	4	0	1	0	1	1	0	3	14
7	1	1	1	0	0	1	0	1	0	1	0	1	7	1	1	1	1	0	0	4	1	1	1	1	1	1	6	17
8	1	1	0	1	1	0	0	0	1	0	0	1	6	0	1	0	1	1	0	3	1	0	1	0	1	0	3	12
9	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	0	0	8	1	0	0	0	0	0	1	0	1	0	1	0	0	2	11
10	1	1	0	1	0	1	0	0	0	0	1	1	6	1	0	0	1	1	1	4	1	1	1	1	0	0	4	14
11	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	0	1	8	1	0	1	0	1	0	3	1	1	1	1	0	1	5	16
12	1	0	0	1	0	0	0	1	1	0	1	0	5	0	0	1	1	0	1	3	0	0	0	0	0	1	1	9
13	0	1	1	0	1	0	1	0	0	0	1	1	6	0	0	0	0	1	1	2	1	0	1	0	0	0	2	10
14	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	0	0	8	1	1	1	1	1	0	5	0	1	0	1	1	1	4	17
15	1	1	0	0	1	1	0	1	1	0	1	1	8	1	1	1	1	0	1	5	1	1	1	1	1	1	6	19
16	0	1	1	0	0	1	1	0	0	1	0	0	5	1	1	0	0	1	0	3	0	1	0	1	1	0	3	11
17	1	1	0	0	1	1	0	0	1	0	0	1	6	0	0	1	1	1	0	3	1	0	1	0	0	1	3	12
18	1	0	0	1	1	1	0	1	0	1	0	1	7	1	1	1	1	0	0	4	1	1	1	1	1	1	6	17
19	1	1	1	0	1	0	1	1	0	1	0	1	8	1	0	1	0	1	0	3	1	1	1	1	0	1	5	16
20	1	0	1	1	1	1	1	1	0	0	1	0	8	1	0	0	1	1	1	4	0	1	0	1	0	0	2	14
21	0	1	0	0	1	1	1	0	1	0	0	1	6	0	0	1	1	1	0	3	1	0	1	0	0	1	3	12
22	1	1	0	0	1	1	0	0	0	0	1	1	6	1	0	0	0	0	1	2	1	1	1	1	0	0	4	12
23	0	0	0	0	0	0	1	0	1	0	0	0	2	0	0	0	0	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	3
24	1	1	1	1	1	0	1	1	0	0	0	1	8	0	0	1	1	1	0	3	1	0	1	0	0	1	3	14
25	0	1	0	0	1	1	1	1	0	0	1	0	6	0	0	1	0	0	1	2	0	0	0	0	0	1	1	9

BASE DE DATOS DEL DESARROLLO PSICOMOTRIZ POSTEST GRUPO CONTROL																												
	SUB TEST 1: ESQUEMA CORPORAL													SUB TEST 2: CONCIENCIA CORPORAL						SUB TEST 3: MOTRICIDAD CORPORAL								
Nº	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	ST	13	14	15	16	17	18	ST	19	20	21	22	23	24	ST	TOT
1	1	0	0	0	1	1	0	1	1	1	1	1	8	1	1	0	1	0	0	3	1	1	0	1	1	0	4	15
2	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	0	1	9	0	1	1	1	1	0	4	1	0	1	1	1	1	1	14
3	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	10	1	0	1	0	1	1	4	1	1	1	1	1	1	1	15
4	1	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	2	1	0	1	1	1	0	4	0	1	0	1	0	0	0	6
5	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	9	0	0	1	1	0	0	2	1	0	1	1	1	1	1	12
6	0	1	0	1	1	1	0	0	1	1	1	0	7	1	1	0	0	1	1	4	0	1	1	1	1	0	0	11
7	1	1	1	0	0	1	1	1	0	1	0	1	8	1	1	1	1	0	0	4	1	1	0	0	1	1	1	13

8	1	1	0	1	1	0	0	0	1	0	0	1	6	0	1	0	1	1	0	3	1	0	1	1	0	0	0	9
9	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	0	0	8	1	0	0	0	0	0	1	0	1	0	1	1	1	1	10
10	1	1	0	1	0	1	1	1	1	0	0	1	1	8	1	0	0	1	1	4	1	1	1	0	1	1	1	13
11	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	0	1	8	1	0	1	0	1	0	3	1	1	0	1	1	0	1	12
12	1	0	0	1	0	0	0	1	1	0	1	0	5	0	0	1	1	0	1	3	0	0	1	0	0	0	1	9
13	0	1	1	0	1	0	1	1	0	0	1	1	7	0	0	0	0	1	1	2	1	0	0	1	0	1	1	10
14	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	9	1	1	1	1	1	0	5	1	1	1	1	1	1	1	15
15	1	1	0	0	1	1	0	1	1	0	1	1	8	1	1	1	1	0	1	5	1	1	0	1	1	0	1	14
16	0	1	1	0	0	1	1	1	0	1	0	0	6	1	1	0	0	1	0	3	0	1	0	0	1	1	1	10
17	1	1	0	0	1	1	0	0	1	0	0	1	6	0	0	1	1	1	0	3	1	0	0	1	1	0	0	9
18	1	0	0	1	1	1	1	1	0	1	0	1	8	1	1	1	1	0	0	4	1	1	1	1	1	1	1	13
19	1	1	1	0	1	0	1	1	0	1	0	1	8	1	0	1	0	1	0	3	1	1	0	1	0	1	1	12
20	1	0	1	1	1	1	1	1	0	0	1	0	8	1	0	0	1	1	1	4	0	1	1	1	1	1	1	13
21	0	1	0	0	1	1	1	0	1	0	0	1	6	0	0	1	1	1	0	3	1	0	0	1	1	1	0	9
22	1	1	0	0	1	1	1	0	0	0	1	1	7	1	0	0	0	0	1	2	1	1	0	1	1	1	0	9
23	0	0	0	0	0	1	0	1	0	0	0	0	2	0	0	0	0	1	0	1	0	0	0	0	1	0	3	3
24	1	1	1	1	1	0	1	1	0	0	0	1	8	0	0	1	1	1	0	3	1	0	1	1	0	1	1	12
25	0	1	0	0	1	1	1	1	0	0	1	0	6	0	0	1	0	0	1	2	0	0	0	1	1	1	1	9

BASE DE DATOS DEL DESARROLLO PSICOMOTRIZ PRETEST GRUPO EXPERIMENTAL																													
	SUB TEST 1: ESQUEMA CORPORAL													SUB TEST 2: CONCIENCIA CORPORAL							SUB TEST 3: MOTRICIDAD CORPORAL								
Nº	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	ST	13	14	15	16	17	18	ST	19	20	21	22	23	24	ST	TOT	
1	1	0	0	0	1	1	0	1	1	0	0	0	5	1	0	1	1	0	1	4	0	0	0	1	1	0	2	11	
2	0	1	0	1	1	1	1	1	0	1	0	1	8	0	1	0	0	1	0	2	1	1	1	1	1	1	1	11	
3	0	1	0	1	1	1	0	1	1	0	1	1	8	1	0	0	0	1	1	3	0	0	1	1	1	0	1	12	
4	1	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	2	1	0	0	1	0	1	3	1	0	0	1	0	0	0	5	
5	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	9	0	0	1	1	1	0	3	0	1	1	1	1	1	1	13	
6	0	1	0	1	1	1	0	0	1	1	1	0	7	1	1	0	0	0	1	3	1	1	1	1	1	0	0	10	
7	1	0	1	0	0	1	0	1	0	1	0	1	6	0	1	1	1	1	0	4	0	0	0	0	1	0	1	11	
8	1	1	0	1	1	0	0	0	1	0	0	1	6	0	1	0	1	1	0	3	1	1	1	1	0	0	0	9	
9	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	0	0	7	1	0	0	0	0	1	2	0	1	0	1	1	1	1	10	
10	1	0	0	1	0	1	0	0	0	0	1	1	5	0	0	0	1	1	0	2	1	0	1	0	1	0	0	7	
11	0	1	1	0	1	1	0	1	1	0	0	1	7	1	0	1	0	1	1	4	1	0	0	1	1	0	1	12	
12	1	0	0	1	0	0	0	1	1	0	1	0	5	0	0	1	1	0	0	2	0	1	1	0	0	0	1	8	
13	0	1	1	0	1	0	1	0	0	0	1	1	6	0	0	0	0	1	0	1	1	0	0	1	0	1	0	7	
14	1	0	0	1	0	1	1	1	1	1	0	0	7	1	1	1	1	0	1	5	1	1	1	0	1	1	1	13	
15	1	1	0	0	1	1	0	1	1	0	1	1	8	1	1	1	1	1	1	6	0	0	0	1	1	0	1	15	
16	0	1	1	0	0	0	1	0	0	1	0	0	4	1	1	0	0	0	1	3	1	0	0	0	0	1	0	7	
17	1	1	0	0	1	1	0	0	1	0	0	1	6	0	0	1	1	1	0	3	1	1	0	1	1	0	0	9	
18	1	0	0	1	1	1	0	1	0	1	0	1	7	1	1	1	1	1	1	6	0	0	1	1	1	0	1	14	

19	1	1	1	0	1	0	1	1	0	1	0	1	8	0	0	1	0	1	0	2	1	1	0	1	0	1	1	11
20	0	0	1	1	1	0	0	1	0	0	1	0	5	1	0	0	1	0	1	3	0	0	1	1	0	0	1	9
21	0	1	0	0	1	1	1	0	1	0	0	1	6	0	0	1	1	1	0	3	1	1	0	1	1	1	0	9
22	1	1	0	0	1	1	0	0	0	0	1	1	6	1	0	0	0	1	1	3	0	0	0	1	1	0	0	9
23	0	0	0	0	0	0	1	0	1	0	0	0	2	0	0	0	0	0	0	0	1	1	0	0	0	1	0	2
24	1	1	1	1	1	0	1	1	0	0	0	1	8	0	0	1	1	1	0	3	0	1	1	1	0	1	1	12
25	0	1	0	0	1	1	1	1	0	0	1	0	6	0	0	1	0	0	0	1	0	0	0	1	1	1	1	8

BASE DE DATOS DEL DESARROLLO PSICOMOTRIZ POSTEST GRUPO EXPERIMENTAL																												
	SUB TEST 1: ESQUEMA CORPORAL													SUB TEST 2: CONCIENCIA CORPORAL						SUB TEST 3: MOTRICIDAD CORPORAL								
Nº	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	ST	13	14	15	16	17	18	ST	19	20	21	22	23	24	ST	TOT
1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	10	1	1	1	1	1	1	6	1	1	1	1	1	0	5	21
2	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	10	0	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	1	1	16
3	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	10	1	0	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	1	1	16
4	1	0	1	0	1	1	0	0	1	0	0	1	6	1	0	1	1	1	1	5	1	0	0	1	1	0	0	11
5	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	9	1	1	1	1	1	1	6	1	1	1	1	1	1	1	16
6	0	1	0	1	1	1	0	0	1	1	1	1	8	1	1	0	1	0	1	4	1	1	1	1	1	0	0	12
7	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	10	1	1	1	1	1	1	6	1	1	0	1	1	1	1	17
8	1	1	1	1	1	1	0	0	1	0	0	1	8	1	1	1	1	0	1	5	1	1	1	1	1	0	0	13
9	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	0	1	9	1	0	0	1	0	1	3	1	1	0	1	1	1	1	13
10	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	11	1	0	0	1	0	1	3	1	1	1	1	1	1	1	15
11	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	0	1	8	1	0	1	1	1	1	5	1	0	0	1	1	0	1	14
12	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	10	1	0	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	0	1	16
13	1	1	1	0	1	0	1	1	1	0	1	1	9	0	0	1	1	1	1	4	1	1	0	1	0	1	1	14
14	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	11	1	1	1	1	1	1	6	1	1	1	1	1	1	1	18
15	1	1	0	0	1	1	0	1	1	0	1	1	8	1	1	1	1	1	1	6	0	1	0	1	1	0	1	15
16	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	11	1	1	1	1	1	1	6	1	0	1	1	1	1	1	18
17	1	1	1	0	1	1	0	0	1	0	0	1	7	1	0	1	1	1	1	5	1	1	0	1	1	0	0	12
18	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	9	1	1	1	1	1	1	6	1	0	1	1	1	1	1	16
19	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	0	1	9	1	0	1	1	1	1	5	1	1	0	1	1	1	1	15
20	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	12	1	1	0	1	0	1	4	1	1	1	1	1	1	1	17
21	1	1	0	0	1	1	1	0	1	0	0	1	7	1	0	1	1	1	1	5	1	1	0	1	1	1	0	12
22	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	10	1	0	0	1	0	1	3	1	0	1	1	1	1	0	13
23	1	1	1	0	0	0	1	0	1	0	0	0	5	0	0	1	1	1	1	4	1	1	0	0	0	1	0	9
24	1	1	1	1	1	0	1	1	0	0	0	1	8	0	0	1	1	1	1	4	1	1	1	1	0	1	1	13
25	1	1	0	0	1	1	1	1	1	0	1	1	9	1	0	1	0	1	0	3	0	0	0	1	1	1	1	13



Acta de Aprobación de originalidad de Tesis

Yo, Noel Alcas Zapata, docente de la Escuela de Postgrado de la UCV y revisor del trabajo académico titulado **“Programa “Mis juegos favoritos” en el desarrollo psicomotor de los niños de 5 años de una institución educativa, 2019”** de la estudiante **Marisol Cabezas Cotaquispe**; y habiendo sido capacitado e instruido en el uso de la herramienta Turnitin, he constatado lo siguiente:

Que el citado trabajo académico tiene un índice de similitud constato 18% verificable en el reporte de originalidad del programa turnitin, grado de coincidencia mínimo que convierte el trabajo en aceptable y no constituye plagio, en tanto cumple con todas las normas del uso de citas y referencias establecidas por la universidad César Vallejo.


Lima, 5 de enero de 2020

Dr. Noel Alcas Zapata

DNI: 06167282

Feedback Studio - Google Chrome
 ev.turnitin.com/app/catcha/es/?p=1193207081&u=1040946846&s=1&lang=es

feedback studio Marisol cabezas cotaquispe PROGRAMA "MIS JUEGOS FAVORITOS" EN EL DESARROLLO PSICOMOTOR DE LOS NIÑOS DE 5 AÑOS DE ... /123 < 9 de 22 > ?



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

ESCUELA DE POSGRADO
PROGRAMA ACADÉMICO DE MAESTRÍA EN EDUCACIÓN

PROGRAMA "MIS JUEGOS FAVORITOS" EN EL DESARROLLO PSICOMOTOR DE LOS NIÑOS DE 5 AÑOS DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA, 2019

TESIS PARA OBTENER EL GRADO ACADÉMICO DE:
Maestría en Educación

AUTORA:
Dra. Marisol Cabezas Cotaquispe (DNI: 80464862-1-1624037)

ASESOR:
Dr. José Alvarado (DNI: 80464862-1-1624037)

FECHA DE ENTREGA:
11/05/2020

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:
Educación

Resumen de coincidencias

18 %

1	Entregado a Universidad...	12 %
2	repositorio.up.edu.pe	2 %
3	repositorio.utadech.edu...	1 %
4	Entregado a Universidad...	<1 %
5	repositorio.up.edu.pe	<1 %
6	docplayer.es	<1 %
7	noticiasturjillo.com.pe	<1 %
8	Entregado a Universidad...	<1 %
9	tesis.udel.edu.co	<1 %

Página: 1 de 41 Número de palabras: 13657 Text-only Report High Resolution Activado

Escribe aquí para buscar



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

Centro de Recursos para el Aprendizaje y la Investigación (CRAI)
"César Acuña Peralta"

FORMULARIO DE AUTORIZACIÓN PARA LA PUBLICACIÓN ELECTRÓNICA DE LAS TESIS

1. DATOS PERSONALES

Apellidos y Nombres: (solo los datos del que autoriza)

CABEZAS COTAQUISPE, MARISOL
D.N.I. : 40138102
Domicilio : AV. 10 DE JUNIO 1010 S.M.P.
Teléfono : Fijo : 3428794 Móvil : 988000248
E-mail : marisol-704@hotmail.com

2. IDENTIFICACIÓN DE LA TESIS

Modalidad:

☐ Tesis de Pregrado

Facultad :
Escuela :
Carrera :
Título :

☒ Tesis de Posgrado

☒ Maestría

☐ Doctorado

Grado : MAESTRA
Mención : EDUCACIÓN

3. DATOS DE LA TESIS

Autor (es) Apellidos y Nombres:

CABEZAS COTAQUISPE, MARISOL

Título de la tesis:

PROGRAMA "MIS JUEGOS FAVORITOS" EN EL
DESARROLLO PSICOMOTOR DE LOS NIÑOS DE
5 AÑOS DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA, 2019

Año de publicación : 2020

4. AUTORIZACIÓN DE PUBLICACIÓN DE LA TESIS EN VERSIÓN ELECTRÓNICA:

A través del presente documento, autorizo a la Biblioteca UCV-Lima Norte, a publicar en texto completo mi tesis.

Firma : 

Fecha : 09-03-2020



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

AUTORIZACIÓN DE LA VERSIÓN FINAL DEL TRABAJO DE INVESTIGACIÓN

CONSTE POR EL PRESENTE EL VISTO BUENO QUE OTORGA EL ENCARGADO DE INVESTIGACIÓN DE

ESCUELA DE POSGRADO

A LA VERSIÓN FINAL DEL TRABAJO DE INVESTIGACIÓN QUE PRESENTA:

MARISOL CABEZAS COTAQUISPE

INFORME TITULADO:

PROGRAMA "MIS JUEGOS FAVORITOS" EN EL DESARROLLO
PSICOMOTOR DE LOS NIÑOS DE 5 AÑOS DE UNA
INSTITUCIÓN EDUCATIVA, 2019

PARA OBTENER EL TÍTULO O GRADO DE:

MAESTRA EN EDUCACIÓN

SUSTENTADO EN FECHA:

23 DE ENERO DE 2020

NOTA O MENCIÓN:

APROBADO POR UNANIMIDAD



FIRMA DEL ENCARGADO DE INVESTIGACIÓN